MOAI-TECH

Número 10 3 Euros

sólo MSX

Guru Logic, FM Sessions, Fanzinoteca, Noticias, Entrevistas y mucho más...

MSX2

MOAI-TECH

índice

número 10 Diciembre 2002 3 Euros

El noticiario *4*
Fanzinoteca *6*
El Software del momento *7*
Entrevista a Calamar Group *9*
Trucos y Tablón de anuncios *13*
Curiosidades MSX *14*
Catálogo de productos *17*
MSX en Dreamcast *18*
La Estantería *20*
MSX en Internet *24*
22 Salón de Barcelona *28*
FM Session *31*
Consultorio Txungo: Resurrection *33*
Dimensión Zero *38*
Opinión *44*
Entrevista a Raúl Ramírez *47*
Revistas MSX Club 2ª época *50*

MOAI-TECH Team:
Julio Gracia
Iván Priego
David Casanovas
Manuel Dopico

Colaboran:
Traposoft
Jordi Tor
Rafael Bollero
Francis Álvarez
y José Luís el taxista (!!)

Diseño:
Iván Priego

Fotografía:
MOAI-TECH

MOAI-TECH 2002
Una publicación independiente solamente dedicada al MSX

editorial

editorial

El número 10, ¡por fín!.

Sean ustedes bienvenidos a la décima edición de MOAI-TECH, presentada si todo va bien en el encuentro de usuarios de Barcelona. ¡Nunca faltamos a la cita! Se hace difícil abrir la editorial de un número tan importante para nosotros como lo es el 10 sin comentar algunas cosas. La primera es la aparente falta de novedades en la escena MSXera, sobretodo a nivel nacional... aunque supongo que todos los que llevamos ya cierto tiempo en este mundillo somos conscientes de los altibajos que el MSX nos aporta. De golpe y porrazo aparecen 5 juegos, todos los fanzines, noticias interesantes, nuevas webs y demás y a los meses la cosa se calma misteriosamente. Muchos dicen que este fenómeno se debe simplemente al bienestar de los usuarios... cuando no hay buen rollo o florecen los piques, es cuando la cosa baja de revoluciones. Y cuando aparecen bocanadas de aire fresco (casi siempre debidas a buenas noticias o nuevos juegos) parece que la cosa se anima y surgen nuevas espectativas e incluso nuevos proyectos. Supongo que todo es relativo... En los últimos meses la cosa a estado bastante parada, pero sin embargo MOAI-TECH siempre logra llenar contenidos e investigar lo suficiente como para seguir adelante con el fanzine.

La segunda cosa de la que se podría hablar es la falta de colaboración que últimamente estamos sufriendo en el club... supongo que una cosa va ligada a la otra... pero de momento salimos a flote y la simple idea de estar en el año 2002 y seguir con nuestros MSX dando caña nos llena lo suficiente como para esperar con impaciencia reencontrarnos con vosotros en el número 11.

Pero lo mejor de todo es que este número es toda una celebración para nosotros... Nos hemos ido superando y nunca hemos faltado a la cita con vosotros y por supuesto esto seguirá así durante muchos números más. MOAI-TECH pasa del dígito único a los dos dígitos. Haber llegado al número 10 es para nosotros toda una alegría que esperamos celebreis con nosotros leyendo el fanzine que tienes entre las manos.

¡10 millones de gracias!

La redacción

EL NOTICIARIO

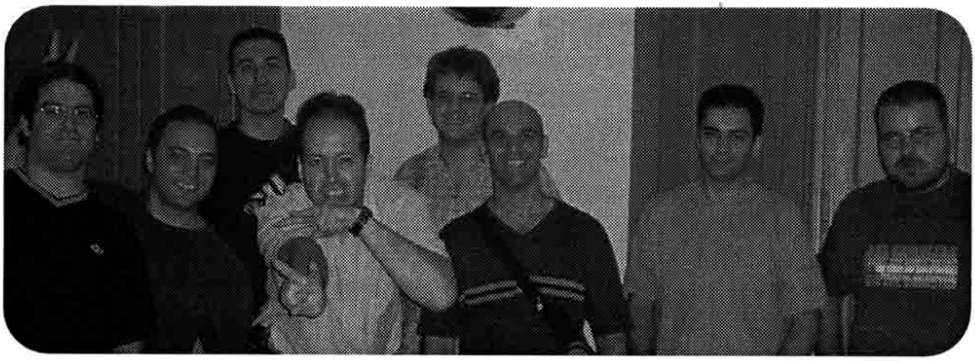
CALAMAR GROUP: nace un nuevo club en España.

Los que pudisteis acudir al pasado encuentro de usuarios de MSX en la ciudad de Barcelona os dariais cuenta de que un nuevo nombre circulaba por allí. Se trata de Calamar Group, grupo destinado básicamente al Hardware de MSX. Rafael Bollero y Germán Díaz (ambos ex-miembros de MOAI-TECH) han sido los fundadores de la idea y prometen desarrollar varios proyectos en Hardware que tienen en mente. De los mandos adaptados de PLAY STATION ya os hablamos en las anteriores ediciones de la MOAI-TECH. Pues bien el proyecto ya a sido finalizado. En la sección de Internet encontraréis más información de este club, además si da tiempo incluiremos una entrevista a Germán Díaz.

Nuevas Reuniones de usuarios en Cataluña.

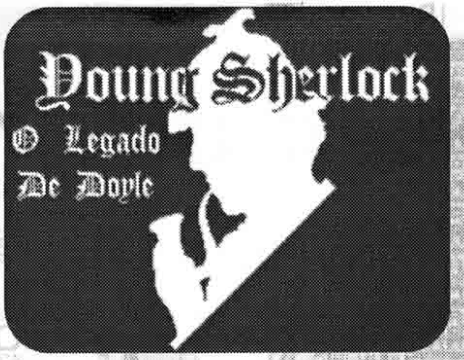
Pues si amigos, a partir de ahora (si la cosa va bien) se realizarán con cierta periodicidad nuevas reuniones (pequeñas) de MSX en la localidad de Mollet. Se trata de una ciudad situada en la provincia de Barcelona (cerca de Badalona). Es posible que el objetivo de estas reuniones sea similar al de las ya tradicionales reuniones de Badalona. Donde el contacto entre usuarios y la información de tú a tú sean el principal ingrediente (este es el tipo de cosas que mantiene con vida al MSX). Los organizadores son David Lucena y David García (sus nicks en el IRC por si queréis contactar con ellos por chat son yakumo y dagar-

so). De momento en el primer encuentro fueron unas diez personas, pero estas cosas funcionan así, poco a poco seguro que irán



Inmigrantes rumanos en un refugio de la Cruz Roja de Mollet

"Estamos muy contentos de estar aquí en Espaaaaaaña! Por favooor compramos un fanziiiine!"



asistiendo nuevos visitantes.

Nuevas traducciones de juegos de MSX.
Hace poco se han estado haciendo varias traducciones a diferentes idiomas de varios juegos. Quizá uno de los más esperados fuera el SHALOM que ya va por la novena beta (se está traduciendo de momento al portugués y al inglés). También se a traducido el PARODIUS y el ILUSION CITY que además en está versión se podrá jugar en MSX2 con 512K de RAM y 7Mhz (recomendados al menos). La versión del PARODIUS aparte de en .ROM está en versión para la FLASH de Padial desarrollada por Martos. Es sin duda un buen momento para todos aquellos que no han disfrutado de estos juego debido a la barrera del japonés. También en la última reunión de Barcelona se puso a la venta el RANDAR II traducido al Inglés al precio de 5 Euros. Para más información pasaos por www.msx.org , web que además recomendamos por sus noticias actuales.
En las siguientes direcciones de Internet encontrareis las últimas actualizaciones sobre estas nuevas y bienvenidas traducciones. YOUNG SHERLOCK
http://www.alsoftware.com.br/adrianpage/ilusioncity/
http://www.alsoftware.com.br/adrianpage/parodius/

TILBURG 2002
Sin demasiadas novedades, el pasado 20 de Abril se celebró en Tilburg la nueva edición del que un día llegó a ser el encuentro de usuarios de MSX más importante a nivel mundial. Holanda por desgracia ya no es la fuente inagotable se software y hardware que fue a mediados y finales de los 90 y esto se pudo comprobar en este encuentro. De entre las cosas más interesantes que allí se vieron se podría destacar una tarjeta adaptadora para poder usar los MSX en cualquier monitor de PC, lo cual es una buena idea.
http://home.wanadoo.nl/cgv/

Nuevas recopilaciones de MSX CLUB.
Martos (conocido usuario por sus importaciones y diversas actividades relacionadas con el MSX) está confeccionando buevas recopilaciones de escaneos de las revistas MSX-CLUB. Hemos sabido que Martos ya tiene material suficiente como para llenar, no uno, sinó dos CD´s con imágenes. Recordemos que en la pasada reunión de usuarios apareció uno de estos CD´s comentado en este mismo número de la MOAI-TECH por Jaume Boscà.destacar un artículo dedicado al proyecto de fin de carrera de Nestor, donde nos explica su proyecto en curso... INTERNESTORSUITE con el que podremos conectarnos a Internet desde el MSX. En fin, como todos los números del fanzine, altamente recomendable.

Club Mesxes
c/. Manacor, 16 1º 1ª
07006 - Palma de Mallorca
Baleares (spain)
Email: konamiman@konamiman.com
Teléfono: 659236953 (Nestor Soriano)

FANZINOTECA

SD MESXES 16.
¡Por fin una nueva edición de este popular fanzine!

En la edición número 16 de SD MESXES nos encontramos con un amplio abanico de contenidos siempre acompañados de ese buen humor tan característico de este equipo.
No cabe duda de que uno de los platos fuertes de este ejemplar es el artículo dedicado al funcionamiento de los juegos "MAHJONG" que nos desebela paso a paso como se disfruta de este software. Esto es genial ya que como muschos sabreis, KONAMI tiene una pequeña saga dedicada a este juego de mesa tipicamente japonés, y esto puede catapultar a que algunos usuarios descubran una nueva dibersión en el software clásico de MSX.. Todo un acierto, por que el MAHJONG es un terreno inexplorado para la mayoría de nosotros.
Al proseguir con sus contenidos nos encontramos las siempre presentes (y necesarias) seccioines de programación en ensamblador de la mano de Nestor Soriano. También los obligados artículos del Software actual y de las reuniones más importantes del MSX a nivel nacional e incluso internacional. También deberiamos destacar un artículo dedicado al proyecto de fin de carrera de Nestor, donde nos explica su proyecto en curso... INTERNESTORSUITE con el que podremos conectarnos a Internet desde el MSX. En fin, como todos los números del fanzine, altamente recomendable.

Club Mesxes
c/. Manacor, 16 1° 1ª
07006 - Palma de Mallorca
Baleares (spain)
Email: konamiman@konamiman.com
Teléfono: 659236953 (Nestor Soriano)

PLANET STATION 40
A esto ya estamos un poco más acostumbrados... pero siempre resulta gratificante encontrarse con algo relacionado con el MSX. En este caso se trata del número 40 de la revista "PLANET STATION", que es una revista de quiosco comercial.
En este número dedican la portada al METAL GEAR SOLID 2, y en su interior hacen un reportaje sobre la saga metal gear y hablan e incluyen un monografico sobre los metal gear de MSX. La verdad es que hablan muy bien de estos míticos juegos de MSX, lo cual nos alegra mucho.

EL SOFTWARE DEL MOMENTO

GURU LOGIC

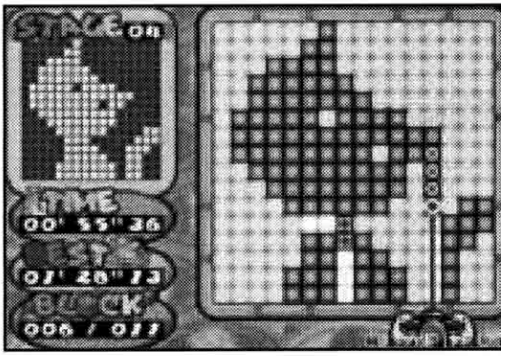
Guru Logic es un juego de los holandeses TeddyWareZ basado en el juego de Compile para la Game Boy Advance,Guru Logic Champ. y que fue presentado en España por la AAMSX en la pasada Reunión de Usuarios del mes de mayo.

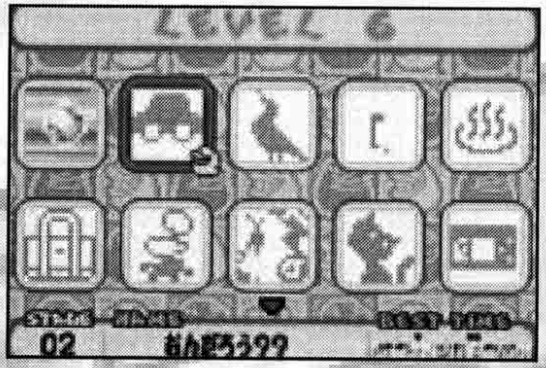
El juego se presenta en un diskette para MSX 2 y soporta SCC. A primera impresión el juego recuerda mucho a los típicos juegos que suelen incluir los teléfonos móviles, pero con la ventaja de no tener que dejarte los ojos con la diminuta pantalla del móvil ni perder la partida en curso porque alguien te está llamando.

En el juego tienes que completar los huecos de una figura a base de dispararle piezas con un cañón manejado por 2 pollitos de aspecto deforme, que recuerdan sospechosamente a los dragones del Puzzle Bobble. Para ello puedes girar la pantalla hacia ambos lados y poner o quitar piezas con el cañón. Pero todo eso no es tan fácil, dispones del número de piezas justo para completar la figura, y encima las piezas tan solo pueden ser disparadas en línea recta y tan solo se detienen al chocar contra una superfície sólida, pudiéndose apilar los disparos para alcanzar un hueco determinado para luego retirar las sobrantes, si bien tan solo puedes retirar las piezas si estas se encuentran dentro de tu línea de tiro. Si a esto le sumamos que dispones de un tiempo limitado por cada pantalla, seguro que acabarás estresándote.

La dificultad del juego es ascendente y bien ajustada para que te enganche en las primeras pantallas y te produzca una enorme fatiga mental en los últimos niveles. Algunos de los niveles pueden ser completados utilizando mas de un planteamiento, pero otros tan sólo se pueden completar de una determinada manera, y en algunos, esta manera te va a costar un buen rato encontrarla.

El juego consta de 5 niveles con 10 fases o tableros cada uno, pudiendo completar cada nivel jugando las fases en el orden que prefieras.



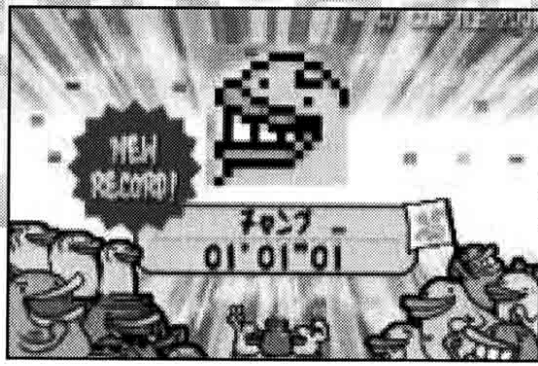


En cuanto a gráficos está bastante bien cuidado, ya que los fondos no distraen la atención del tablero, si bien puedes cambiar el color de los dibujos de fondo con las teclas 1 al 3 si el color de fondo te pudiera o pudiese molestar. Los tableros se han diseñado recordando figuras de animales y logos.

Sin embargo las músicas sólo cambian cuando completas cada nivel de dificultad y terminan por producir dolor de cabeza si juegas más de 20 minutos seguidos a un mismo nivel.

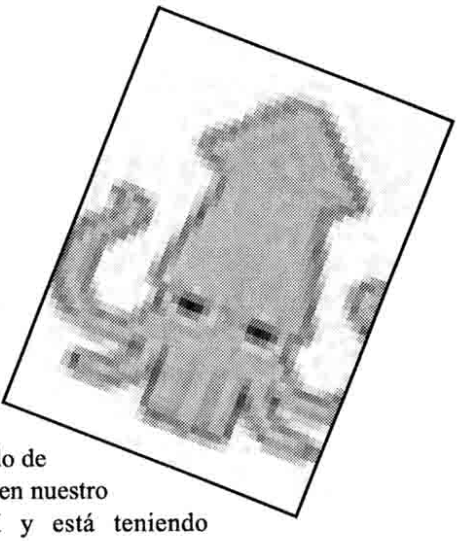
Afortunadamente el juego te permite salvar la partida, de modo que si se te atraganta un tablero siempre puedes repetirlo hasta que logres completarlo sin tener que pasarte de nuevo todos los anteriores, o continuar la partida cualquier otro día.

Si de todas formas, esto de devanarte los sesos es lo que te gusta, te interesará saber de que dispones de un editor de muy fácil manejo incluido en el juego y que te permite salvar tus creaciones para que las puedas compartir con otros usuarios.



Teniendo en cuenta de que esto se vende a un ajustado precio de 5 Euros es casi imposible no recomendarte su inmediata adquisición.

Entrevista a:
Calamar Group



1 - ¿Cómo surgió la idea de formar este nuevo equipo? En realidad, Germán y Rafa se conocieron en la Universidad de Mataró, donde estudiaba Rafa, y a partir de aquí comenzamos a quedar, de manera que un día, haciendo comentarios sobre ordenadores antiguos, resulta que descubrimos que éramos los dos amantes del MSX. Empezamos a entrar en contacto con algún otro grupo de MSX, por ejemplo Moai-Tech, que al poco tiempo dejamos por cuestión de tiempo. Es entonces cuando Rafa y Germán deciden formar un mini-grupo ellos dos para ir dedicándole algo de tiempo e intentar profundizar en pequeños proyectos. Eva toma contacto con MSX en una de las Reuniones de Barcelona y decide formar parte del que sería el Grupo Calamar. Desde entonces, los tres intentamos dedicar el máximo tiempo posible, que no es todo el que nos gustaría, a desarrollar proyectos tanto software como hardware relacionados con MSX.

2 - Habladnos un poco de vuestros proyectos más avanzados. ¿Podremos ver alguno dentro de poco? Nuestro trabajo está enfocado a desarrollos software y desarrollos hardware. En el primer apartado, ahora mismo estamos en la fase de diseño de un juego para MSX del tipo Simón, pero con un enfoque erótico, para darle un toque picante al mítico juego.

En cuanto al hardware, quizá sea aquí donde más empeño ponemos. Ya disponemos de un adaptador para utilizar el mando de PSX en nuestro MSX y está teniendo mucho éxito. La última versión del mismo incluye la función de autodisparo que tanta falta hace en según que juegos. Tenemos también un adaptador de ratón de PSX a MSX y un adaptador de "alfombra" de PSX a MSX (esa alfombra para jugar a juegos de baile).

Nuestros proyectos más inmediatos son también adaptadores. Uno es el que adapta ratones PS/2 de PC a nuestro MSX. Y el otro es para adaptar teclados PS/2 de PC a MSX. Quién no tiene su teclado de MSX medio averiado o con teclas que ya no van. A parte de adaptadores, también tenemos un pequeño robot controlado desde el MSX capaz de seguir una línea blanca en el suelo o seguir los movimientos del cursor desde teclado. En la próxima reunión esperamos tener a punto una variante del mismo, esta vez alimentado mediante energía solar. También en el campo de la robótica tenemos en la fase de diseño un brazo mecánico controlado también por MSX. Como veis, ganas no nos faltan, nuestro problema es el tiempo, pero poco a poco vamos trabajando en todos estos proyectos y poco a poco van saliendo. También nos motiva mucho el hecho de ver el interés que pone el público MSX en este tipo de proyectos.

3 - ¿Cómo fué la reacción de la gente ante vuestro STAND en Barcelona? ¿notasteis sorpresa por parte de los visitantes?
Bueno, ya habíamos montado algún stand en reuniones anteriores, pero aún no disponíamos del material que presentamos en la pasada reunión. Ciertamente, no es habitual, y cualquier asiduo de las reuniones lo sabe, encontrarse con desarrollos hardware para MSX en una Reunión. La aceptación de nuestro adaptador PSX2MSX fué muy buena y la gente se interesó ampliamente. Sin embargo, lo que verdaderamente triunfó fué el robot controlado por MSX. Quien se acercara al stand podía ver un artefacto extraño, con ruedas y muchos cables, que intentaba deslizarse sobre una línea blanca pintada en una cartulina negra. Y lo mejor de todo es que ese extraño artilugio tenía como cerebro un MSX! Creemos que aportamos una visión diferente de lo que habitualmenterelacionamos con el MSX, no sólo es para jugar o hacer música, también sirve para muchas otras cosas, algunas espectaculares, como veréis.Sí, en efecto creo que causamos una cierta curiosidad entre los asistentes. Esperamos no defraudaros en esta próxima reunión.

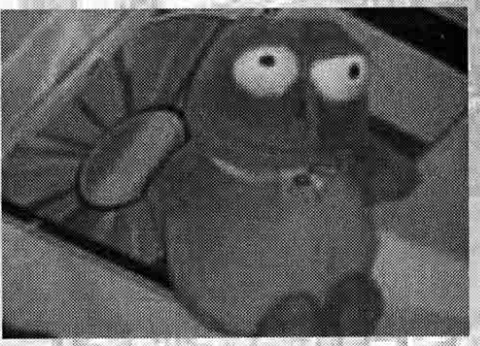
4 - ¿Qué opináis sobre la situación actual del MSX? Creemos que le hace falta una inyección de nuevas ideas y de nuevas iniciativas. Está todo muy aletargado. Nos limitamos a hacer siempre el mismo tipo de aplicaciones y a jugar a viejas glorias. Los usuarios se limitan a esperar iniciativas por parte de los pocos grupos que quedan ya, y estos grupos empiezan a tener sequía de ideas. Quizá se necesita un nuevo enfoque. Ver que el MSX no sólo sirve para jugar y que además no tiene por qué estar "muerto". Es necesario que haya más contacto entre los diferentes usuarios o grupos de usuarios, es la mejor manera de que exista un buen intercambio de ideas e información que alimente el interés de todos por el MSX.

5- Qué creéis que es más importante para el futuro de la norma. ¿Nuevo Software o nuevo Hardware? Ambas cosas van inevitablemente ligadas. Es importante que haya nuevo software para poder implementar nuevos proyectos hardware que aprovechen este software. Un buen software puede ser capaz de atraer el usuario hacia la máquina, y sacarle provecho, y una máquina sin software es algo inútil. Sin embargo, hardware es necesario, sobre todo en una máquina como el MSX, que, más que innovación, necesita adaptación. No se dispone de recambios para MSX, ni un simple joystick es fácil de encontrar, y no podemos dejar de utilizar nuestras máquinas sólo porque se nos ha estropeado el teclado, por ejemplo, y no encontramos teclados de MSX. Y quien dice teclado dice cualquier periférico. Por lo tanto, creemos que es evidente que la evolución debe ser tanto para el software como para el hardware indistintamente.

6 - ¿Tenéis pensado realizar viajes más allá de Barcelona para promocionar CALAMAR GROUP? Sólo hemos asistido a las Reuniones celebradas en Barcelona aunque siempre nos hemos informado sobre cómo iban las demás. Por supuesto, sería muy interesante poder asistir a otras reuniones y promocionarnos como grupo y promocionar lo que hacemos. Es algo que ya nos hemos planteado, quizá lo que nos frena un poco es la falta de tiempo. Organizar un stand o el material para una Reunión necesita tiempo y últimamente tenemos los tres componentes del Grupo demasiados proyectos a los que atender, a este nivel y a otros niveles ajenos al MSX. Sin embargo, si se nos presentara la ocasión, estamos seguros de que sí nos presentaríamos a otras convenciones nacionales, por ejemplo.

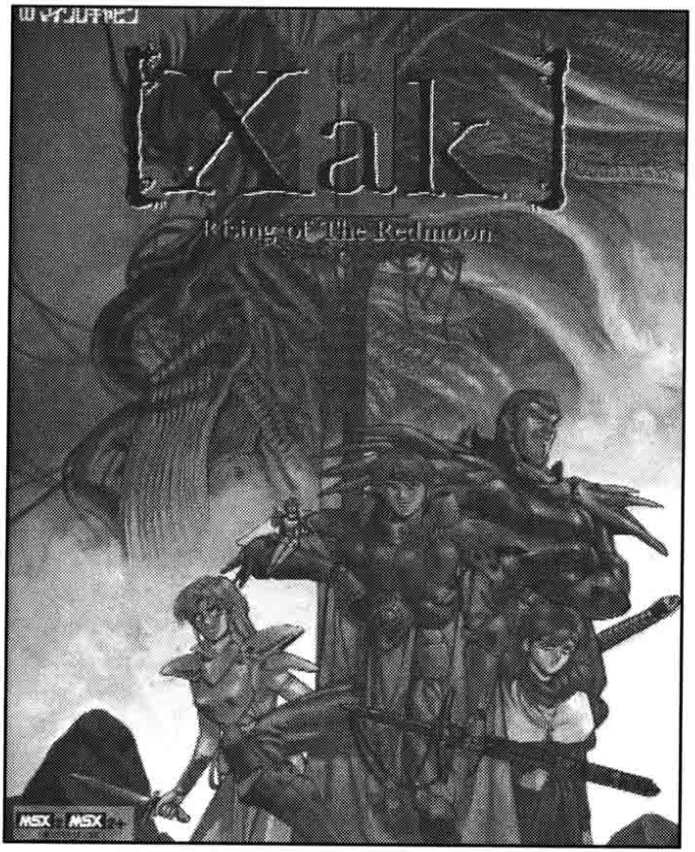
7 - ¿Creeis que existe algún futuro para el MSX? Se puede apreciar cierto tono pesimista en la pregunta, que esperemos que no pueda extrapolarse al resto de usuarios. Comercialmente, está claro que MSX no tiene ningún tipo de perspectivas. Sin embargo, si se consigue seguir creando nuevos proyectos, quizá sí que existan perspectivas entre los ya usuarios y también atraer a alguno nuevo. No existen empresas que se dediquen a trabajar ni MSX ni nada relacionado con ello, juegos, periféricos... Por ello debemos ser los mismos usuarios los que nos preocupemos de procurarnos todas aquellas carencias que tengamos, tanto de software como de hardware.

8 - Si tuvierais que destacar 5 juegos juegos actuales de MSX (de los últimos años)... ¿cuales serían? En general, la mayoría de juegos que salen últimamente, son de gran calidad. Por tanto sería injusto hacer una calificación que ponga a unos mejores que a otros. Seguramente todos los programadores ponen mucha ilusión en cada proyecto y realizan sus juegos con la intención de que sean entretenidos e interesantes para los usuarios. El calificar cada juego es muy subjetivo, puesto que depende del gusto de cada persona. A nosotros, más



o menos, nos gustan los juegos que tengan aquella imagen "retro" de los de la época dorara del MSX y que conserven ese espíritu, que por algo nos gusta el MSX y no una PSX. Podríamos nombrar juegos como el Pentaro, Sir Dan, Blue Warrior, o algunos de los de Matra. Los que también prometían mucho y aún no hemos visto son el Puzzle Land y algunos de nuestro amigo italiano Andrea Gasparrini. De los más actuales y de mucha calidad, aunque necesitan una máquina muy potente, son los juegos musicales creados por SaveR, para los cuales estamos preparando un periférico que esperamos sea una sorpresa agradable y divertida para todos.

9 - ¿Qué os parece el movimiento MSX en Internet? Tiene mucho que mejorar. Hay muchas páginas de MSX, eso sí que es cierto, pero la mayoría de ellas se limitan a colocar ROMs de juegos y poco más. Hace falta que exista más divulgación de ideas entre todos los sites. Más intercambio de información. También sería necesario especializar más las páginas, que no fueran tan genéricas. Por ejemplo, no existen buenas páginas sobre hardware MSX o documentos técnicos. Y las que hay contienen siempre los mismos documentos. Exceptuando alguna, como MSX Forever, y alguna otra.



10- ¿Qué opinais de la evolución que a sufrido nuestro fanzine? Es un fanzine que ha evolucionado bastante en todo este tiempo. Todos podemos recordar los primeros números, en los que la calidad de las copias, el maquetado ... eran comparablemente pobres a las de hoy en día. Ahora el fanzine es más atractivo para el usuario, se nota que Moai se mueve por el panorama MSX a nivel de contactos con otros grupos y a la hora de intercambiar ideas de otros usuarios. Se nota que tiene "vidilla".

DOP.

TRUCOS

Game Over
La clave de acceso para la segunda parte del Game Over es 65535.

Sorcery
Con este Poke tendremos energia infinita para este entretenido juego de Mastertronic.
Poke &h9b5a,0.

Jagur
Para escuchar las musicas de este adictivo juego de Compile y Hudson Soft deberemos ir al Bar que hay arriba y al izquierda de donde empezamos el juego, una vez dentro pulsamos cursores o Shift para ir escuchando las melodías.

Tablón de Anuncios

Vendo orednador MSX2 sony f700 90□ (negocciable). Compro cartuchos japoneses en buen estado a precios razonables. También me gustaria contactar con usuarios de Barcelona para intercambiar conocimientos sobre el sistema.
JoseLuis el taxista.
649519177 móvil.

Compro cartuchos de MSX japoneses, especialmente interesado en títulos de KONAMI
Xoan: 636276062

Vendo varios cartuchos de MSX, llamar para consultar títulos y precios.
Manuel: 686627448
mdrod@ole.com

Compro juegos originales Japoneses siempre y cuando esten en buen estado, busco ademas el cartucho de Konami "Contra" pago max 25 euros. Enviar ofertas a mesiasmsx@iespana.es.
Julio Gracia.

CURIOSIDADES MSX

CURIOSIDADES MSX

Material de MSX en el Salón del MANGA.

Como cada año, se celebró en Barcelona el Salón del MANGA (en algunas ocasiones también se a celebrado conjuntamente con el Salón del videojuego) con una gran afluencia de público. Algunos miembros de

MOAI-TECH tuvimos la ocasión de asisitr al evento... rodeados de miles de frikis curiosos pudimos observar lo que dábamos por imposible: Encontrar material de MSX en alguno de sus Stands.

AIRUN GAMES: Allí pudimos ver los cartuchos: DUNKSHOT, TRACK AND FIELD, RASTAN SAGA y un ATLETIC LAND sin caja.

MERCAJOCS: Un GRADIUS II y un METAL GEAR con caja y en estupendas condiciones.

CHOLLO GAMES: aquí se encontraba un VAMPIRE KILLER con su package completo.

Nos sigue pareciendo curioso encontrarnos en pleno 2002 y ver estos cartuchos al lado de juegos de DreamCast, PlayStation 2 y GameCube.

MSX HOT NUMBERS.

Se trata de un sencillo juego que está en desarrollo y del que además estamos colaborando altruistamente con un par de músicas FM PAC. Nuestro amigo MSX KUN (Juan Luís), que es el desarrollador de esta pequeña joya nos habla un poco de el:

Es para MSX2 con 128ks de Ram, 128 ks de Vram y FM . Ira en dos diskettes (o dos ficheros .dsk) de 720.

Esta hecho en Nestor Basic/Basic Kun. Lo empecé a principios de este año, una vez conseguí poner disco duro a mi MSX, aunque tenía algún bocetillo previo, creo. Lo dejé paradillo una temporada y volví en Julio más o menos. Espero que este finalizado para de aquí a un mes o mes y medio máximo. Lo he ido haciendo a ratitos, porque no tengo mucho tiempo, pero le di un buen empujón en Agosto, estando de vacaciones.

Me hubiera gustado que estuviera para la Ru de BCN, pero como sera Freeware finalmente, no va de una semana, aunque sigue haciendo ilusión que esté para entonces.

No lo vendo porque a fin de cuentas es un juego que empece a realizar para poder probar como funcionaba el NestorBasic y saber que se podía hacer y que no. Y porqué tampoco se como deberia hacerlo, si coger un Stand, o que. No creo que amortizara ni los diskettes y las cajitas :P

Para el próximo proyecto (lejano) , espero que la calidad aumente, ahora que se como va todo mejor y entonces ya veremos que hago.

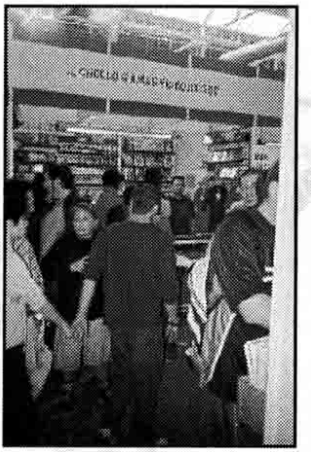
El juego es muy simple, y se trata de una adaptacion del "Penthouse Hot Numbers"

de Amiga.
Por ello, existe una version paralela al "Msx Hot Numbers", que es el "Beppin Hot Humbers" y, al igual que el juego original, en esta version salen unas señoritas, con bastante poca ropa (o ninguna), solo que aqui son japonesitas :)
La versión Beppin no es Freeware, aunque tampoco esta claro que la venda de momento. Ya veremos, porqué seguramente le mejore un par de cosillas.

En ambas el desarrollo es el mismo.

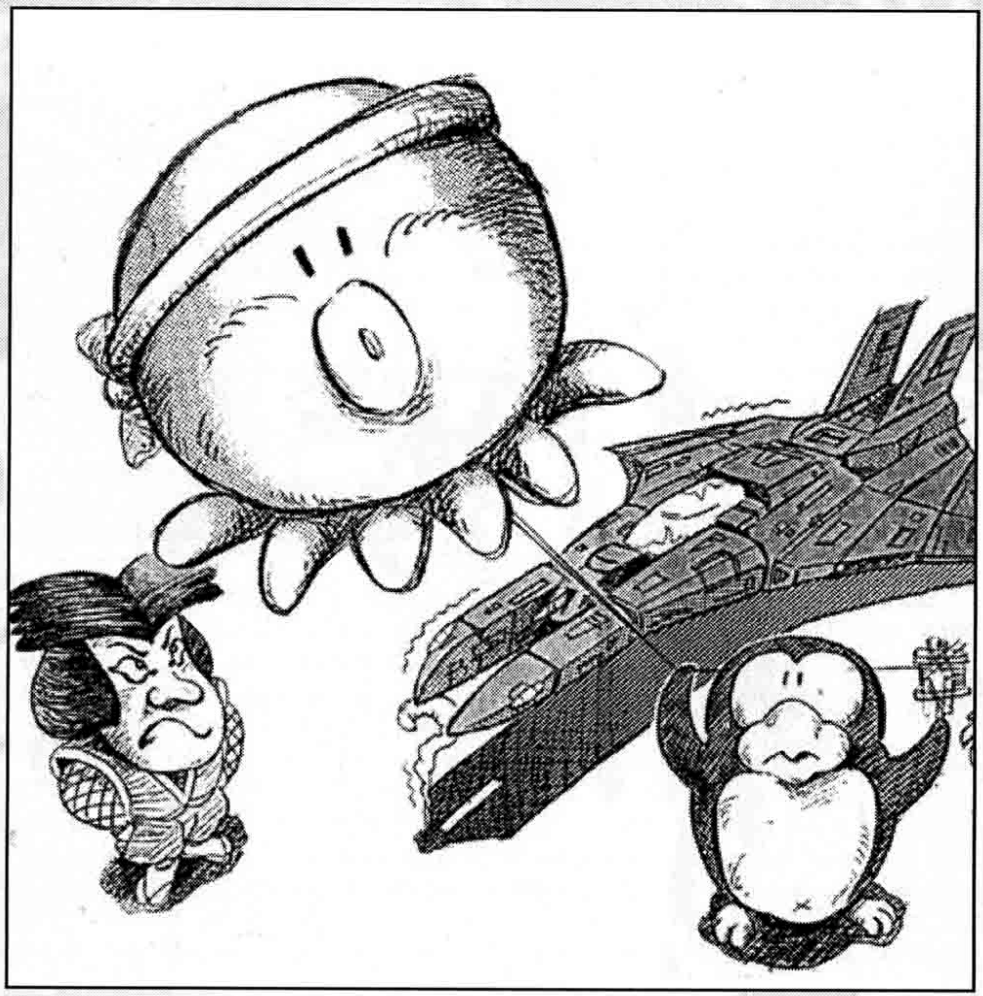
La pantalla esta dividia en una zona de 10x10 casillas numeradas y a la derecha los marcadores. El jugador se mueve en las casillas horizontales y la maquina por las verticales, a turnos.
Las casillas verdes suman el valor que indica, y las rojas restan. Se trata de sumar mayor puntuacion que la máquina.
Esto no se consigue solamente cogiendo siempre los numeros de más valor, sino que a veces conviene restar, si con ello logras que la máquina aun reste más que tú. Hay que pensarse los movimientos. El nivel de dificultad empieza facilito, y va subiendo un poco, cada 10 niveles.
Si pasas de nivel podrás ver el fondo que se va destapando según vas cogiendo números, fotos de carátulas de juegos de MSX, en el MHN, y japonesas en el BHN :P
En total son 32 niveles.
Se puede elegir en el menu, poner a 50/60 Hz y jugar con/sin música, y también
si en el mismo pulsamos izda/dcha movemos la pantalla, para ajustarla al monitor/tv.

En resumen, un juego simple, pero que al menos a mi me engancha, y sobre todo, ha servido para recuperar el pulso a esto de programar y para practicar para el proximo juego. ¡Lo importante es divertirse!



Bailando a Ritmo de MSX.

Hola lectores de la MOAI-TECH soy Manuel, y quiero comentaros algo curioso. Hace poco fui a un estudio a grabar un tema de baile con mi hermana que necesitaba. Resulta que las bases (baterias, teclado y efectillos) los hice con el MoonSound, me temo que mi tecnologia casera no me permite (de momento) llevar secuencias midis ni otras cosas. En todo caso al llegar al estudio profesional con mi TurboR el técnico de la sonido lo conectó a una mesa de 5 millones de pelas y con un software de MAC, mucha paciencia para sincronizarlo todo, muchas pistas y muchos "MUTES" en el MoonBlaster logramos separar por pistas toda la secuencia del MoonSound. Lo curioso del asunto fue ver y USAR un Turbo R en un estudio profesional lleno de cacharros que se escapan del sueldo anual de cualquier mortal. Si uno se lo propone y va con un par de cojones por la vida: puede usar el MSX para cosas realmente utiles con respecto al resto de la humanidad.
Pero la curiosidad no acaba ahí: Unos días más tarde de la grabación el MANAGER de mi hermana la llama para avisarle que tiene una actuación con la música en playback y la voz en directo en una macrodiscoteca de el prat llamada "EITWO". Y imaginad! uno



de los dos temas que se tocaron fue el que grabamos con el MSX. A mí también me llamaron para hacer el playback junto con mi hermana con la guitarra... y porsupuesto fui. Y lo cierto es que me dio una extraña sensación ver a más de 2000 personas delante mio bailando a ritmo de MSX por que en efecto. El resultado quedó tan bien que colaba por una canción discotequera cualquiera y... se hizo con un MSX.

El MSX en la TV.

David Casanovas (alias rc-743) colabora en un programa de televión de Mataró... su función es de co-diseñador gráfico y guionista. Lo curioso del asunto es que un de los gráficos animados que aparece en la cabezera del programa la hizo con su MSX2 en SCREEN 5. Lo más increible del asunto es que es una animación tan simpática que tiene bastante popularidad en la ciudad. Por si alguna vez quereis venir a pasar unas vacaciones a mataró y ojear la programación de la cadena de televión local... mirad la tele el martes por la noche y podreis ver estos gráficos de MSX en el programa "NO N'HI HA PROU"... en Mataró el MSX llega hasta la tele!

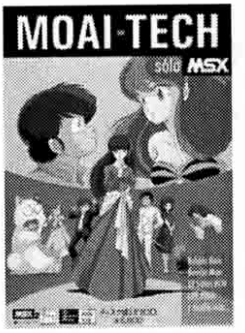
CATÁLOGO DE PRODUCTOS

SOFTWARE DISPONIBLE

BLUE WARRIOR (MOAI-TECH)	11 Euros
Moon Dop III (MOAI-TECH)	4,25 Euros
ROLLING THUNDER (Imanok)	3 Euros
GRADIUS 3 Legends (Imanok)	3 Euros
FINAL BOUT (Imanok)	9 Euros
BUBBLE RAIN (Imanok)	9 Euros

NÚMEROS DISPONIBLES

MOAI-TECH #7	3 Euros
MOAI-TECH #8	3 Euros
MOAI-TECH #9	3 Euros



Los pagos se realizan mediante ingreso postal a la cuenta del BBVA: 0201504448 o por contra-reembolso. Se ruega preguntar disponibilidad. La subscripcion por 4 número es de 12 euros incluidos los gastos de envío (sólo envíos a España)

E-mail: contact@moai-tech.com

Teléfono (móvil):686627448 (Manuel)

MSX en DREAMCAST

Hola amigos, hace poco (emulando a nuestro mesias, Julio) he tenido la genial idea de hacerme con una DreamCast. Y lo cierto es que no me arrepiento en absoluto... como mucho sabréis se trata de una consola de SEGa que a por desgracia hace poco a sufrido un abandono absoluto por parte de los desarrolladores de software. Sin embargo esta consola ofrece una superioridad técnica ante muchas otras que hoy arrasan el mercado, un mejor catálogo, una facilidad tremenda de programación y lo mejor: un montón de sabrosos emuladores. Cualquiera que tenga la PLAY STATION sabrá que el campo de los emuladores para esta consola de sony no es muy atractivo que digamos (estoy hablando de la PLAY STATION 1) ya que apenas cuanta con un defectuoso emulata de NES y poca cosa más.
Sin embargo en dreamcast hay muchos, muchos emuladores (incluso uno de PLAY STATION1) y lo mejor... hay emuladores buenísimos de MSX. Esto nos ha sorprendido ya que... a mi por ejemplo me atrae más la jugabilidad que me ofrece una televisión y un control-pad de consola que la que me ofrece un PC... Yo siempre he dicho que los emuladores pueden tener su parte buena y su parte mala, pues la parte buena es que si me da la gana jugar al MSX en la dreamcast aunque solo sea por jugabilidad... pues lo hago por que me sale de los cojones.

Ya he tenido el "privilegio" de escuchar frases tan absurdas como "un usuario de emulador no es un usuario, es una emulación de usuario"... la típica frase "intento de llamar la atención mira que personalidad que tengo" típica del más estúpido de los frikis vírgenes. A veces parece que se nos olvida que estamos hablando de cables, botones y circuitos que desembocan en simple diversión. Para mi la informática no es ninguna religión ni nada por el estilo y quien sienta que es algo así pues... siento una tremenda lástima por él.
Bueno reconozco que me he ido un poco por los cerros de Úbeda así que mejor será que me centré en el artículo.

Qué emuladores hay de MSX para DREAMCAST?
De momento los que yo he encontrado son los siguientes:

FMSX para DreamCast
De momento todas las versiones que he encontrado de este emulador necesitan un BootCD... es decir un CD de arranque que se debe cargar antes de insertar el CD con el Emulador y los juegos. El FMSX es posiblemente uno de los emuladores más populares para los usuarios de PC, me atreveria a decir que es el emulador por excelencia. El que aquí comento es una versión muy buena ya que la dreamcast

tiene una arquitectura interna que permite mucha libertad a los desarrolladores de Software. Lo bueno del asunto es que funciona a velocidad real y emula muy bien el sonido del MSX (mejor que la versión PC). El precio del paquete es de 33$ ya que el FMS aunque no lo parezca es de pago. Es un programa parecido al MIRC32... es de pago pero nadie lo paga (o casi nadie).
http://www.emudek.org/dreamcast/

DREAMSX
Por lo que he podido ver el más popular de los emuladores de MSX para esta consola de SEGA.
En la siguiente página web de MSX encontrareis un detallado manual de cómo pasarlo CD además de un completo reportaje que nos habla a grandes rasgos de la DREAMCAST.
http://computeremuzone.metropoliglobal.com/msx/faq.htm

¿Aparte de los emuladores, hay más material MSX para DreamCast?
Pues si, resulta que los emuiladores tan buenos de MSX que existen para consola DreamCast no son los únicos ingredientes realcionados con el MSX con los que podemos nutrir a nuestra consola de SEGA. Por otra partre también hay cierto SOftware que seguro es del agrado de muchos usuarios de MSX... por ejemplo la recopilación de COMPILE de grandes juegos de MSX como el ALESTE o el PIPELINE. Bueno de hecho lo cojonudo de este CD es que incluye TODO el SOftware de esta compañía de software para MSX que apareció en su momento ahora trasladada a un flamante y excelentemente poresentado CD para la DreamCast.
Aparte de la aparición de este CD (que podría se el equivalenete de compile al cd de konami de recopilación de software MSX para PlayStation) también hay otras cosillas.
Se están adaptando juego clásicos del MSX a nuevas veriones para DreamCast... Juego mejorados gráficamente. Algunos de los títulos que esttán sufriendo estos "reversionados" con la saga Track and Field, Sorerian o incluso el mismismo gauntlet.

"LA ESTANTERIA"

Sección dedicada al analisis de los muchos libros que existen para MSX.

DESCUBRE TU MSX
Autor: Joe Pritchard
Editorial: EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA, S.A.
Año: 1985
Traducción: Laura Feyto y Javier Luis de los Mozos

Aunque la introducción que se me está pasando ahora mismo por la cabeza, y de hecho la que voy a teclear, suene más como a algo personal; no como a una mera descripción técnica, debo hacer caso a mis instintos y soltarla. Este es mi libro de MSX preferido y la razón es evidente... Seguro que más de una vez habeis onocido a algún usuario de MSX que tiene por juego favorito aquel que fue su primer cartucho o cassete. O incluso para alguién que esté leyendo estas lineas (usuario de MSX en un 90% de posibilidades) también sea una realidad... La cosa es fácil: Nos enamoramos de pequeños del MSX o de aquel juego o de aquel libro con el que haciamos nuestras primeras chapucillas BASIC y eso lógicamente a repercutido en nuestras vidas.

Ese caso en concreto es el que yo atribuyo a este libro. Recuerdo que me regalaron mi primer MSX con dos cartuchos y dos libros. Entre esos dos libros se encontraba este "DESCUBRE TU MSX" y eso hace que cuando mire su cubierta hoy, con 23 años, me rodee una sana admósfera de nostalgia. Es por eso que esta publicación de ANAYA me merece un merecidisimo respeto y poca cosa mala del libro puedo decir... cuando hago artículos para esta sección de la MOAI-TECH procuro no ser demasiado subjetivo por que a fin de cuentas simplemente es una sección que habla de libros de MSX y un libro de información técnica no es más que eso mismo. No es como analizar la música, en cuyo caso el subjetivismo se tolera más y es lógicamente comprensible.

Pero en fin... después de haber quedado claro que este libro fue importante para mi y que le tengo aprecio deberé empezar a hablaros un poco de él (ya era hora... me estoy calentando los dedos y aun no he dicho nada del libro).

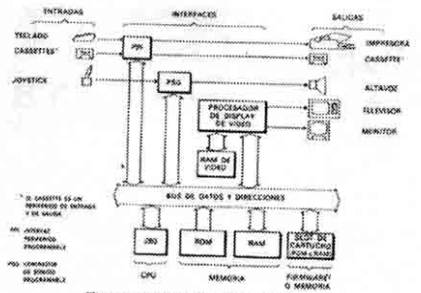
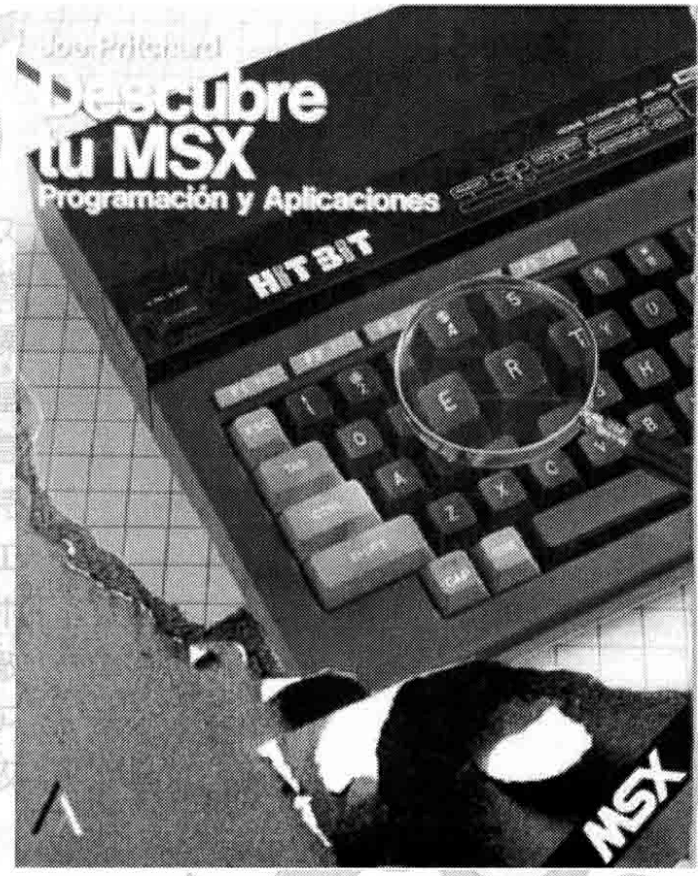


Figura 1.1. Esquema de bloques del sistema MSX.

DESCUBRE TU MSX es posiblemente uno de los mejores tutoriales BASIC que se haya hecho jamás para MSX de primera generación... donde otros libros no llegan o son incompletos, DESCUBRE TU MSX se pasa.

Si mal no recuerdo en la anterior edición de esta misma sección (MOAI-TECH 9) comenté al lector que ANAYA siempre fue en mi humilde opinión una de las editoriales que mejor material didáctico para



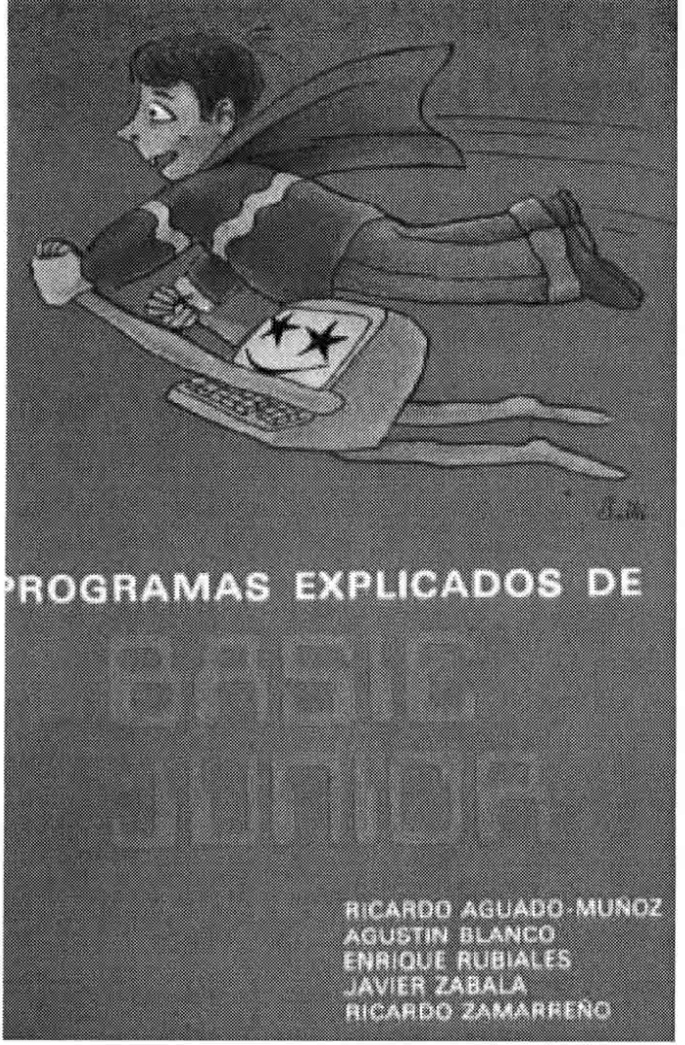
la norma MSX lanzó al mercado. Los libros eran útiles, dibertidos y profesionales... Y por supuesto el que aquí tratamos no es ninguna excepción.

Para empezar, podría decir que uno de los puntos fuertes del libro es la presencia de númerosas FIGURAS con los esquemas basicos internos del MSX, además de figuras que describen visualmente los temas de los que se esta hablando (audio, gráficos, administración de memoria) de forma efectiva y directta al grano. De hecho nada más empezar con su lectura, en la temprana página 10 nos encontramos con la figura 1.1 que nos explica el esquema de bloques del sistema MSX. Todo ello acompañado de explicaciones muy técnicas y precisas de los conceptos básicos iniciales: RAM, el Z80, ROM, SLOT, PSG... en fin, que empezamos el libro destripando todo lo que un MSX1 de serie nos ofrece en su interios... los primeros ases que empezaremos a utilizar en nuestra partaida de programación y que han de ser conocidos y comprendidos por cualquiera que quiera adentrarse de lleno en el mundo de la programación.

Al final de cada capítulo se nos acompañan varias notas informativas para aclarar aun más la enseñanza que Joe Pritchard nos propone. Y al hablar de estas notas (muy interesantes por cierto) se me ocurre una anégdota que nos encontraremos en la página 13... En la primera nota del capitulo 1que recibe por nombre "EL SISTEMA MSX" se nos dice literalmente:

1.- MSX: Abreviatura de Microsoft Super eXpanded

Esto me recuerda aquel artículo publicado en la presuntamente desaparecida HNOSTAR escrito por Ikeda (si la memoria no me falla) que explicaba el auténtico origen de las siglas MSX... Esta claro que alguna de las dos versiones a de ser la verdadera... pero esta claro que esta es la oficial por haber sido publicada desde el origen de los origenes cuando el MSX1



empezaba a dar guerra aunque deducible-mente a más de uno no le pueda gustar la idea de que su querido MSX lleve a Microsoft en su inmaculado y puro nombre... ¬_¬!

Otra cosa que me atrae de esta publicación del año 1985 es sin duda las pinceladas de humor que Joe Pritchard convina de forma magistral entre las toneladas de palabreria técnica. Sobretodoal incio de los articulos que dan pie a los diferentes puntos de la programación MSX-BASIC que se explican.
El orden de las secciones es metodico y muy correcto. Por ejemplo: en el segundo capitulo del libro, Joe, nos explica como se tiene que realizar un programa, a usar las lineas a borrarlas, el RUN, el LIST... pero lo genial del asunto es que el tipo es tan conciso, correcto y al grano que pasa de ahí a explicarte el código maquina, a introducirte brevemente en el mundo del ensamblador o hablarte de los circuitos integrados en un solo libro.
Pero todo esto habiendo pasado por el tratamiento del sonido, el correcto uso de variables y operaciones matemáticas, gestión de gráficos, todo con detalle y con pocas herratas. Y digo pocas por que realmente alguna tiene (y mira que advertia al lector al principio del artículo que no diría nada malo del libro) pero es que realmente hay un par de ellas por ahí. Bueno... será que la MOAI-TECH no tiene faltas, HAUNKE KADDA BEZ MMENOS.
En fin, ya para ir conluyendo con el artículo sobre "DESCUBRE TU MSX" del maestro Joe Pritchard decir que es un libro que le recomiendo leer a cualquier usuario de MSX, sea cual se su nivel de programación, por que aparte de dar información útil también da ejemplo de como se tiene que hacer un buen libro y como se hace un buen trabajo. 17 años después sigue siendo un punto de refe-

rencia para mi.

PROGRAMAS EXPLICADOS DE BASIC JUNIOR
Autores: Ricardo Aguado-Muñoz, Agustín Blanco, Javier Zabala y Ricardo Zamarreño
Editorial: Computer School
Año: 1986

Por primera vez en esta sección vamos a comentar más de un librillo, por si a alguien le sabe a poco solo uno (joder, ¡que fe que tengo!). Jejeje, no... lo que pasa es que este libro llegó a nuestras manos hace poco y nos pareció un poco flojete... demasiado flojete como para ocupar el solito toda la sección "LA ESTANTERIA"... entonces a Emma se le ocurrió de hacer el comentario de este libro como un simple anéxo extra y me gustó la idea. Por eso brevemente os paso a describir por encima lo que encontrareis al abrir esta publicación del año 86.

Este no es ni mucho menos el primer libro de esta serie BASIC que veo. De hecho uno de mis primeros libros de MSX pertenecia a esta saga. Son muy reconocibles sobretodo por las ilustraciones del interior y de la portada donde siempre vemos un bastante feo monigote que no es más que un ordenador con pata y brazos ilustra algunos chistes. También se reconocen estos libros por el hecho de que siempre se editaban de dos en dos... Este por ejemplo era por un lado: BASIC JUNIOR y por otro PROGRAMAS COMENTADOS DE BASIC JUNIOR. Uno es el curso y el otro son ejemplos de programación con respecto al primero comentados. Como idea no está mal... pero como idea de MARKETING más bien, por que comprar los libros de dos en dos para tener la docuemntación completa no es algo muy económico. Aunque a estas alturas, en el 2003 esto a poca gente le importe ya. El que aquí comentamos es el segundo.
También en esta saga se dividian por niveles... BASIC PARA NIÑOS, BASIC BASICO, BASIC JUNIOR, etc.
En "PROGRAMAS COMENTADOS DE BASIC JUNIOR" nos encontramos con multioples programas construidos con un basic algo oxidado incluso para la época. Un BASIC que hace uso de comandos que ya se usaban poco incluso en el 85 como el LET. Mucha ilustración tonta y un diseño que a mi siempre me a resultado horroso... Me doy cuenta que es posible que a alguien estos libros le ayudaran mucho o que les tenga el afecto que yo le tengo por ejemplo al "DESCUBRE TU MSX" y que se pueda sentir ofendido por lo que escribo, en todo caso pido disculpas... pero recordemos que en el fondo las opiniones y los consejos son como el culo: todo el mundo tiene uno.

DOP

MSX en INTERNET

Chicas desnudas en SCREEN 2
http://213.96.182.235/retrokacho/msx-chicas.html

Por su propia naturaleza este comentario casi podría estar incluido en la sección "curiosidades" pero suponemosque es más idoneo ponerlo aquí. Aquí comenzamos nuestro paseo por la red en busca de cualquier cosa que tenga la palabra "MSX detrás. En este site encontrareis varias imágenes en screen 2 de chicas desnudas... La verdad es que estas estampas pese a ser para MSX están bastante bien y se entienden a la perfección. Si solo tienes un MSX1 por fin a llegado el momento de dosificarle un poco de erotismo... ya tocaba desde el JAB YUM ¿no?.
por otra parte añadir que esto forma parte de la web retro cacho en la que también encontrareis otra sección de chicas desnudas para spectrum, secciones de emuladores, bandas sonoras e incluso más cosillas de MSX. Hechadle un vistazo.

El nuevo equipo Calamar Group nos preseta su web
http://www.iespana.es/calamargroup/
Con diseño sencillo y compacto esta web nos informa muy, muy bien de las sanas intenciones que este nuevo equipo tiene con el MSX. Se nos habla de cosas interesantes como... Esquemas de Hardware, perfil de cada uno de sus miembros, algunos proyectos de software. Esto último es interesante ya que según nos comentan está en desarrollo un nuevo juego... Se trata de un "simón", si, si aquel juego de las lucecitas y la memoria que contaba con una versión erótica e una de las PEACH UP. En esta web también se nos desvela la historia del club (donde MOAI-TECH aparece)... Lo cierto es que por lo que podemos ver en su catálogo, los precios parece muy ajustados y se respira unas ganas de hacer bien las cosas que nos han sorprendido bastante... ¡Adelante chicos!

Más y más contenidos de MSX en la web de MATRA.
http://www.matranet.net
Nos gusta encontrarnos con contenidos de MSX en la web de este grupo... y más después de que abandonaran el sistema. Es por ello que desde aquí les queremos enviar un agradecimiento. Los últimos contenidos que han aparecido son: un comentario del nuevo juego GURULOGIC, un comentario de la pasada reunión de usuarios en Barcelona y un curioso y entretenido reportaje sobre BANDWAG-ON, quien se hizo algo famoso recientemente por sus espectaculares demos para MSX1 ¡genial!.

La web retroinformatica dedica un reportaje al MADRISX.
http://retroinformatica.net/eventos/madrisx02/moai
Esta web no la conocíamos, pero por suerte nos hemos topado con ella (justo a tiempo para comentarla en el fanzine). Este site nos ofrece información acerca de varios modelos de MSX, nos habla de la retro-informática en general y hace un

repaso por la historia de esta y más plataformas. Algo que nos a gustado es el reportaje de MADRISX 2001 que contiene en su interior. Está ordenado y distribuido de una forma un poco rara, pero se trata de todo un detalle, además de una fuente informativa útil. Por si esto fuera poco incluyen una foto de nuestro stand... el diseño de la web (en la línea de la web de Calamar Group, también aquí comentada) es más en modo texto que otra cosa, con el fondo blanco... de nuevo la sencillez vence al diseño pero con la ventaja de ser agradable a la vista y fácilmente visualizable por cualquier conexión. ¡Felicidades por la web!

La nueva WEB de MOAI-TECH ya ON LINE
http://www.moai-tech.com

Con gran éxito en TODAS las críticas que se han recibido podemos estar orgullosos de haber creado una del as mejores webs de MSX que jamás se haya creado. No nos hemos dejado ni un detalles: diseño espectacular, animaciones, sección de software, fanzines, foro, chat, noticias actualizadas semanalmente, opiniones y un larguísimo etcétera. Las animaciones en FLASH que Iván Priego a desarrollado son de los mejor que se ha visto en las webs de MSX. Han sido muchas horas de duro e intenso trabajo para ofrecer al usuario de MSX por fin la web que se merece... cargada de contenidos y con

RetroInformatica.Net
11001001 Donde los bits no envejecen

Buscar

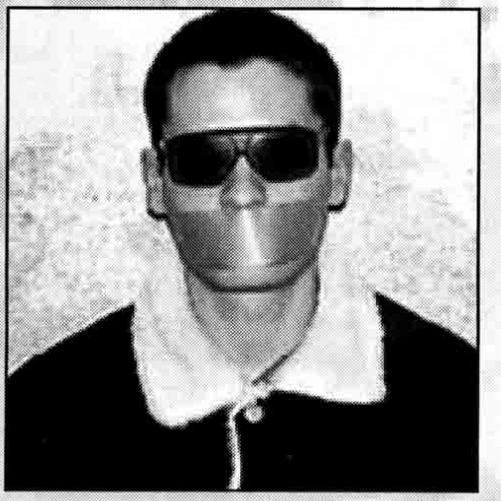
Mapa de RetroInformatica.Net

RetroInformatica.Net
Eventos
MadriSX02
Fotos

Dr. Pepix

Moai Tech

Moai Tech nos trae su revista.



mucho sentido del humor... sobretodo, todo esto a sido posible gracias a Iván quien es todo un experto en el diseño web (no hay más que visitar WWW.MOAI-TECH.COM) además de tener una constancia abismal. ¡Anímate y participa en la web!. Merece la pena.

TRAPOSOFT nos sorprende con su nueva web.

http://www.traposoft.com

Aunque ya hace bastantes meses que esta web está colgada en internet (y con su propio dominio) hemos creido justo comentarla aquí por si alguien aun no la conoce.

El diseño es bastante bueno y original, además de ofrecer una buena cantidad de noticias actualizadas. Como novedad nos encontramos que el fanizne SUPERMSX ahora pasa a ser WEBZINE, es decir... lo mismo pero en Internet y gratis. En ella también encontraremos secciones interesantes como "músicas" o incluso un avance de lo que será su nueva demo ILLUSIONS... hemos tenido la ocasión de echarle un vistazo a los primeros avances de esta demos y lo cierto es que pinta bastante bien. ¡Ánimo!.

Curioso, curioso.

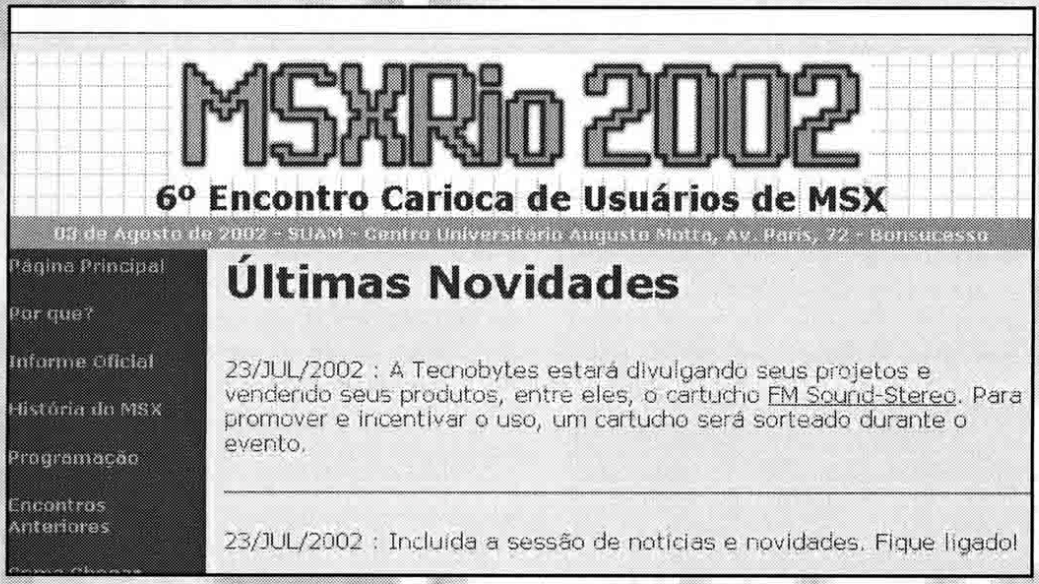
http://www.ciao.es/productos/146078.html

Sin duda esta es la palabra que define a este contenido de MSX que hemos encontrado en la red. Se trata de una especie de portal de compra venta en castellano que recibe por nombre CIAO. Aquí nos hemos topado con un gráfico que muestra a modo de recomendación lo que un antiguo MSX nos puede ofrecer. Frases como "el 100% de los usuarios lo recomiendan" y demás a sido lo que nos a impulsado en incluirlo aquí. Además incluye algunas opiniones sobre la propia plataforma redactada por usuarios y ex usuarios de MSX. Pasaros, es si más no, curioso.

Contenidos interesantes en COMPUTEREMUZONE

http://computeremuzone.metropoliglobal.com/msx/faq.htm

Sobretodo para los que estéis algo verdes en el rollo del los DSK, emuladores e incluso en como cargar según que ficheros en el MSX, tenéis en esta web una nutritiva fuente de información. Es muy recomendable esta página HTML ya que sus contenidos son amplios y variados. Nos explican además de forma breve la historia del sistema MSX, nos dan instrucciones de cómo cargar juegos desde el MSX BASIC, los DSK y muchas cosas más... el diseño de la web es altamente profesional. Destacaría sobretodo la forma tan didáctica de enseñar estos puntos. Ya que además de que todo está explicado de forma metódica y clara... todos los ejemplos están acompañadas de imágenes que



ayudan a entender lo que se nos está diciendo. Absolutamente genial.

Reportaje de MSX RIO 2002 desde BRASIL

http://www.msxrio.cjb.net/

Desde BRASIL nos llega esta desconocida web con algunos contenidos interesantes. Con un sólido y muy tecnológico diseño, el site nos informa a grandes trazos de la actualidad MSX de este lejano país. Quizá el único punto que puede dificultarnos un poco su lectura es el hecho de que está en portugués... aunque para un castellano parlante no supone una gran dificultad intuir lo que se dice.

La web tiene su apartado de programación (sonde se nos habla por ejemplo del UZIX), opiniones personales de sus correspondientes autores y demás secciones más comunes delas webs MSX (historia del MSX, etc). En nuestra opinión el punto fuerte de este site es el reportaje que MSX RIO2002 que se celebró en BRASIL donde nos cuentan detalladamente como fue el encuentro y todo lo que allí se pudo ver.

Club de Aventuras nos deja descargar el LILO

http://caad.iberpoint.net/php/listado_ficheros.php?order=NOMBRE&categoria=4

No se puede decir que sea gran cosa pero lo cierto es que en esta web te puedes descargar 17 jueg os entre los que se encuentran títulos no muy convencionales (juegos españoles o AVG para MSX2 como el Fahrenheit 451, juego inspirado en la novela de Ray Bradbury)... Algo que nos ha llamado mucho la atención es que... está el LILO para descargar. Bueno como todos sabemos KAI MAGAZINE desapareció hace mucho tiempo del mapa. Así que si alguna vez has oido hablar de este juego y no sabes donde conseguirlo aquí tienes la versión en castellano.

22 Salón de BARCELONA

Bienvenidos a una nueva edición de las reuniones de MSX, la numero 22 ya, quien lo iba a decir, aun recuerdo mi primera reunion que fue la segunda, en la que apenas eramos poco mas de una treintena y parecia que aquello no tenia ningun futuro, pues aquí seguimos dando caña y

aunque tal vez no nos quede muchos años mas (el tiempo lo dira) nos hemos de sentir satisfechos y orgullosos de todos los logros y reconocimientos a nivel mundial que hemos logrado nosotros los usuarios, que al fin y al cabo somos la parte importante, sin la que esta maquina maravillosa no hubiera podido sobrevivir sola, pero dejémonos de sentimentalismos y continuemos la lucha por la supervivencia, esa lucha que nos a llevado a conocer a mucha gente y a tener amigos de sangre.

The Mesias.

AAMM

El Stand mas importante sin duda alguna de esta reunion ya que fue quien nos presento las unicas novedades de software que ha habido por el momento después de las ulyimas y fantasticas producciones Made in Spain. Desde Holanda, ¿he dicho Holanda?, pues si desde Holanda por fin y después de muchísimo tiempo nos llegaron novedades fresquísimas. El mas importante fue el Gurulogic Champ, una adaptación del videojuego de Game Boy Advance llevada a cabo de TeddyWarez, buenísimo Arcade para MSX2 y para mi algo que no ocurria desde no se cuando por que yo no se vosotros pero yo no recuerdo ningun juego no konami con musicas SCC y lo mas irrisorio de todo el precio 3 euros, o sea, calidad-precio = brutal. El segundo regalito nos vino en forma de Randar II traducido al Ingles a cargo del grupo Sargon que no estoy seguro de si es Holandes o Japo, lo importante es que ya tenemos otra joya del Soft Nipon traducida, el precio tambien atractivo 5 euros y por ultimo otra joya para coleccionistas llevada a cabo por Francisco Jesús Martos todo un monstruo del MSX e idolo de masas, ni mas ni menos que un cd recopilatorio de las revistas MSX-Club que comprende de los numeros 44 al 80 en formato PDF por solo 10 asquerosos euros, ni que decir que se agoto totalmente, sin palabras. Desde aquí agradecer a los hermanos Alvarez su incondicional trabajo y apoyo al MSX y a Martos que sin duda alguna es una autentica maquina.

MOAI-TECH

Vendimos el numero 9 de nuestro ya consolidado Fancine, un excelente numero nutridito de paginas e interesantes articulos como el Manual en Castellano del MuSICA echo por Manuel Dopico al precio de 3 euros asi que si no lo tienes no se a que esperas, ademas tambien enseñemos la demo del Heng Pong Tai, un juego divertido al estilo del de los Peach Up que con un poco de suerte cuando leas estas paginas ya lo tengas en tus manos y no olvideis el Final Quest que algun dia vera la luz, lo juro.

DESGALIXAT

Angel Carmona volvio a estar presente en esta reunion con sus ya famosos cuadros y cd's de portadas de juegos de MSX que sin duda alguna hacen la delicia de muchos usuarios, si sois amantes del coleccionismo y unos nostálgicos haceros con sus productos que de verdad nerecen la pena.

TABUROTO SOFT

Este antiquísimo grupo del MSX vino a la reunion a presentar un Cd con las musicas del Fire Hawk y alguna cosa mas que ruego disculpen las molestias no recuerdo (eso te pasa por no tomar nota el mismo dia la ru, tevoy a meter una patada en los piños) , regalaban el juego de la serpiente que tanto han quemado las compañias de Telefonia Movil comprando alguno de sus productos.

CALAMAR SOFT

Este grupo formado por Rafa Bollero y German Diaz (ex -Moais) nos presentaba su proyecto que ya esta acabado de la adaptación de los Pads de Play Station para MSX, lo bueno es que esto no significa que solo los podamos usar para MSX si no que siguen sirviendo para tu Ps o PS One, ademas de poder usar en MSX el mando analógico lo cual lo hace mucho mas atractivo si cabe, ademas de la enorme calidad que tienen estos Pads de manejo, tal vez algun dia podamos usar el modo de Vibración o se saquen de la manga alguna Memory Card para MSX, ¿por que no?.

unque pasen los años, parecemos igual de jóvenes...

Esto a sido todo nuevamente, los ultimos tiempos no hay muchas novedades pero siguen habiendo que es lo que importa y la asistencia de gente apenas a disminuido, seguimos siendo entre las 80 y 120 personas, algo que firmaria para el resto de Reuniones o Salones del MSSx, como querais llamarlas, la reunion fue en Domigo asi que algunos como yo no pudimos ir al Chino de la muerte, y tambien se echaron en falta grupos ilustres como Lehenak que espermos para la proxima reunion vengan aunque solo sea para hacernos compañía. Nuevamente pido perdon a las personas que me haya olvidado nombrar o los productos que me haya dejado por el camino. Por ultimo agradecer muchísimo la asistencia de toda la gente que viene de fuera de Cataluña.Gracias.

Julio Gracia.

MESXES

Yupi yupi, por fin pudimos disfrutar de un nuevo Sd-Mesxes, concretamente el numero 16, ademas para los programadores y chafarderos de entrañas un manual del Z80 y la Bios del MSX echo por Nestor Soriano, otro de los Super Cocos del MSX, y al cual deberemos agradecerle eternamente el poder conectar nuestros MSX a Internet, por cierto el manual valia solo dos mierdas de Euros(jo jo jo como estoy devaluando la moneda Europea) , y como no a Juan Salvador Sánchez mas conocido como Saber con su increíble Bateria.

2ª MANO

De nuevo gozo de buena salud, viendo desfilar por alli innumerables joyas del MSX y ordenadores u otros aparatos. Por decir algunos hubieron un Illusion, un Ranma, Snatcher, Salamanders y mas cosas, asi que los que tuvieran dinero se pudieron poner las botas.

FM SESSION: La nueva demo musical de MOAI-TECH.

En el pasado encuentro de usuarios de MSX en la ciudad de Barcelona tuvimos la suerte de poder presentar la nueva demo musical del club. Un vez más a sido Manuel el encargado de poner notas en nuestro software. Se trata de un disquette de doble densidad con un total de 10 composiciones totalmente origianales y gráficos y animaciones en SCREEN 8 de gran calidad. Como excepción (y como bien se nos indica en la sección "CREDITS" alojada en el menú principal de la demo) hay dos temas que son versiones. Son los temas que reciben por nombre "SHIN CHAN" y "PENGUIN ADVENTURE". El primero es una simpática adaptación de la música de los dibujos japoneses "SHIN CHAN" muy populares últimamente (por lo menos en Cataluña), la música que Manuel a decidio adaptar de esta serie es la de la cabezera, que es posiblemente la melodia más famosa de estas alocadas caricaturas niponas. La segunda versión que mencionamos es "PENGUIN ADVENTURE" que es ni más ni menos que la conversión a FM-PAC del tema de la tercera fase. Este tema también fue versionado (pero esta vez para el todo poderoso MoonSound) en nuestra anterior demo musical: MoonDop 3 desarrollada por David Casanovas y el propio Manuel.
Los otros ocho temas, como ya hemos comentado son versiones originales... y lo comentamos brevemente por encima:

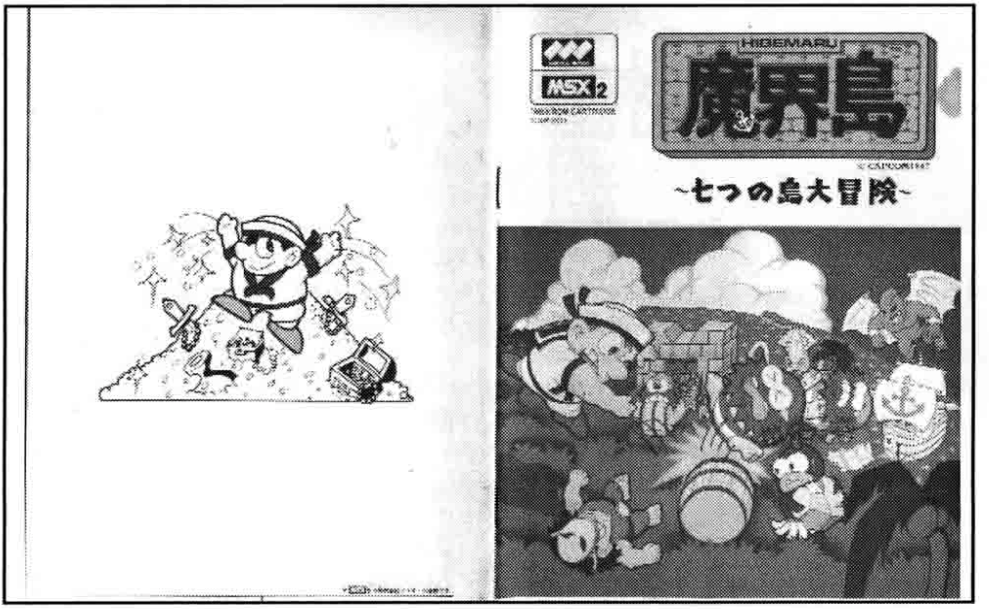
The Ninja's Way: posiblemente una de las mejores composiciones de la demo, una melodia muy agradable y varias partes que suenan mucho a videjuego.

Future Into The Mirror: este es un tema que originalmente estaba incluido en la demo de TRAPOSOFT "SPEEDLINE". Tiene cierto ambiente "TECHNO" dentro de lo que un FM-PAC puede ofrecer. En todo caso se trata de un par de loops bastante inspirado y que en cierta manera pueden recordar al estilo holandés de viejas demos.
Factory Of Agression: Con aires algo progresivos e instrumentos muy percusivos esta es quizá la pieza

más original de FM-Sesion. Y la más alejada del estilo global de la demo.

Final Quest, LifeTime: ¡Y una esclusiva!, un adelanto de las músicas que Manuel a desarrollado para este eterno proyecto de MOAI-TECH... es sin duda nuestra favorita: RC-743 opina que es de las mejores músicas estilo medieval que a podido caer en las manos del club. Empieza de forma un poco lenta y muy melódica: tiene un cierto aire a las melodias clásicas del YS. Pero luego da un cambio muy agradable y festivo. Quizá la mejor melodia de FM-SESION.

End Of Japan Dream: Con este título que



puede parecer un poco desolador se encuentra una de las composiciones más divertidas y trabajadas del disquete. Este tema también es una esclusiva y un adelanto ya que es posible que se incluya en el juego HEN PONG TAI que está sufriendo graves retrasos en su distribución. La verdad es que estás músicas son muy buenas y es lógico que queramos que los usuarios las escuchen (auqnue sean algunos fragmentos) los usuarios de MSX amantes de las bandas sonoras en FM-PAC.

Robot VS Robot: Este es con diferencia la canción más "trayera" de todas... nos recuerda mucho a las recreativas de finales de los 80... los sonidos empleados para esta melodia suenan muy compactos (incluso alguno de ellos tiene un rollo PSG).

Nederlands?: Otro tema extraido de la banda sonora del HEN PONG TAI... RC-743 dice que suena demasiado a MEGA-MAN (un título de CAPCOM muy famoso). Pero lo cierto es que no le falta razón. Se trata en definitva de una melodia simpática y dinámica.

Intro Music: Esta es la última canción de la lista... se trata de la música que además abre la presentación... está a la altura de las demás.

Y para concluir con el artículo de FM-SESION decir que es el primer software de MOAI-TECH que hemos editado con el nuevo logotipo (con su mini-musiquita incluida). Tiene un precio de 4 euros y viene presentada con una pegatina en color.

Consultorio Txungo: Resurrection

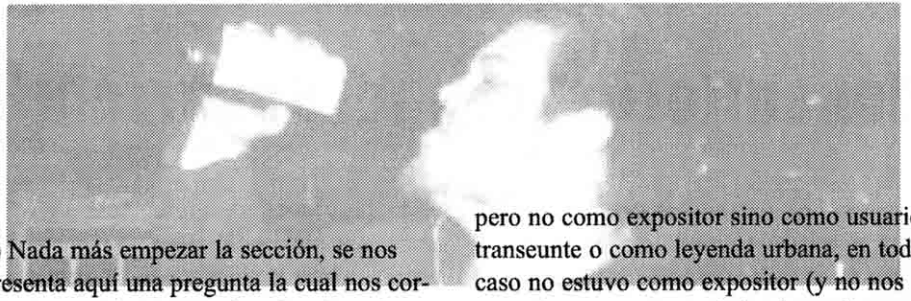
Érase una vez un niño que tubo una excéntrica idea: - ¡De mayor quiero ser usuario de MSX!. -Rondaba el año 1986 y nuestro flipado bambino acababa de estrenar su flamante Hit Bit Sony HB-20P con un cartucho titulado "COASTER RACE"... El muy ingenuo no podía imaginarse de ninguna manera el futuro surrealista que le aguardaba: El MSX hundido comercialmente, una batalla arrecima por parte de los usuarios que pretendía mantener a flote el sistema pero que creaba tanta confusión que lo único que conseguía era poner el conflicto entre si a los mismos interesados olvidando por completo lo único que realmente importaba: el MSX ... Él ya había perdido la ilusión por todo lo que le rodeaba... Sólo deseaba volver a sentir la inmensa alegría que le daba completar un "looping" con éxito de aquel añejo cartucho antes citado... Tardes y tardes de felicidad junto a su MSX.

No amigos, no estáis en la sección de opiniones ni yo soy Javier Dorado... Lo que pasa es que después de recibir las preguntas para la entrega de este mes y leerlas me dio un frenesí que hubo desde cabezazos en la pared hasta la degollación del periquito del vecino (bueno en realidad es que le tenía ganas ya al puto plumífero). Total, que al final, el resto de la redacción de MOAI-TECH al verme en aquel estado de descontrol total decidieron dispararme un sedante cual safarideirporcasa se tratara... La madre que los parió será una santa pero los muy hij#@%!#tas se equivocaron y en vez de coger el frasco de sedante tamaño T.Rex (mandahuevos) , cogieron el frasco de metadona (que es del Julio que se está quitando...). Como os podéis imaginar pillé un colocón de la ostia y escribí la pastelada de allá arriba. Cuando me pilló Iván Priego intentando boikotearle el ordenador donde se prepara la revista para que no se publicase tal aberración que podía enviar a tomar por culo la reputación que tengo de tío duro y tal, me miró con esa cara de valeriana que tiene y me dijo: - RC... no lo hagas hombre!... que no ves que eso que has escrito es muy bonito?... que no ves que eso es lo ÚNICO bonito que has escrito en toda tu vida? ... Déjalo como el legado y la prueba definitiva de que TU TAMBIEN ERES HUMANO.....
ARGHHHHHHH!!!! ... El "NO" de "HUMANO" retumbó por mi cabeza una y otra vez....
Para que os hagáis una idea de lo que os digo realizad este sencillo programa:

```
10  print" HUMANO"
20 for t= 1 to 65000
30 print"NO!":BEEP
40 next
50 goto 10
RUN
```

(Se recomienda poner el volumen a toda mierda para conseguir un efecto más realista)
Así, como podéis ver, ante tal tortura no tuve más remedio que ceder...

Bueenooo... después de la pastelada y su nota aclaratoria paso a contestar las preguntas que han provocado tal odisea no sin antes meterme 15 litros de manzanilla con wishkey (no vaya ser que me de otro yuyu y esos cabrones se vuelvan a equivocar y me disparen el Viakal casa)...



5) Nada más empezar la sección, se nos presenta aquí una pregunta la cual nos corrobora lo mal que está el patio... La criaturita que ha vomitado de kuestión es un tal Borja Alonso Fanfurfillo del Plumón natural de Reus y residente en Groelandia: -Hoooolaaa guapetooóoon... (mal rollo - N de RC-)... Mira majete, resulta que iba yo tó loca por la última RU revoloteando grácilmente de stand en stand sin que el strees me pillara por babor, cuando UYYY!!! ¿Dónde esta mi Ramoncíto que es lo más grande y que me moja toa? No estaba! mi Ramón Ribas NO ESTABA!!! Yo, que siempre le compro toas esas cajitas de plástico que dicen algo así de "Teddy Guarrez", que no sé pa que coño sirven, pero que sólo se las compro pa ten.né una excusa pa hablar con el y poder así tocarme el pajarito pol.la noches... Rc po favó dime, ¿Ramón Ribas tiene novio? ¿Volverá a las RUs? ¿Sábes si yo le molo?

... DIOOOOOOOOOSSSSSS... Bueno, NO estimado amigo/a/lo que seas, Ramón Ribas, más conocido como "M.d.A.", o simplemente "Él" es un usuario que se caracteriza por su caracter derrotista y sus "acertadas y ajustadas" propuestas y aportaciones para el sistema: Telebásic, Eurolink, Exportaciones de grandes perlas como TEDDY WAREZ etc... Supongo que el nombre de "MSXMEN" (también asociado al Ramón) es lo que te habrá hecho... esto.. " interesarte por el" por que suena a canción de Village People (In The N.a.a.a.v.y.y.y.y!!!)... He de comunicarte que "Él" si estuvo en la XXI Ru de BCN pero no como expositor sino como usuario transeunte o como leyenda urbana, en todo caso no estuvo como expositor (y no nos torturó con sus quesos holandeses de importación). Y a raíz de una entrañable visita al stand de MOAI-TECH, pude obtener la información que no te deja pegar ojo: 1/ Diría que no, que no tiene ni novio ni novia. 2/ A razón de su conversación sobre el Episodio II de Star Wars, me parece que no tiene en mente el sistema y su consiguiente retorno al panorama. 3/ Ese excesivo interés sobre la novia del DOP me da a pensar (es una opinión, vaya) de que el amigo es hetero... por lo tanto, NO estimado BorjaAlonso pollas como te llames, lamento comunicarte que lo tienes un pelín crudo... Aunque si insistes... nosé... a lo mejor....

4) Akino Sekobra a decidido formar parte de mis traumas psicológicos convirtiéndose en un asiduo indispensable de la sección, y el chavalín parece que está a siete pueblos de desprenderse del traje de mosca cojonera:

-Hola LC. Me alegla mucho que siemple publiques mish caltas, pelo no entiendo que quieles desir con eso de "chinojoputa"... supongo que selá un agladechimiento o algo pol.lestilo... e po echo que e desididol no haser ninguna plegunta impeltinente soble msx pal.la ocasió, en cambio hale una plegunta pelsonal: Losh usualios espanoles mojais muxo el chulo? ochea que shi follais bastante? Noshotros (japan) tenemol un exito icleible... solo temosh que desir "Hola Sayaka soy usualio de msx" y PAM, ya nosla esta xupando... Ala

Lc, ashta otla.

HoLA akINo.....me calmo... me calmo... controlo mi chi, tranquilizo mi karma, elevo mi espíritu Y ME CAGO EN EL CHINOHIJOPUTA CABRON MEGABASTARDO CHUPAPOLLAS QUE VA HACER QUE ME GASTE MIS AHORROS PARA VOLAR A JAPON Y MATARLO!... arf! arf! arf!... Supongo.... Akino... que... esto es tu repuesta...si no entiendes algo consúltalo en el "dicshionalio".

3) Vaya!, he aquí la sorpresa (por ponerle un nombre) de la sección...

-Hola Mc... Zc?... Bueno como te llames, mira soy Jose Luis de Barcelona y soy taxista. Hace poco conocí a un usuario llamado Dop que es bastante famosillo y tal (Madre de dios...-N de RC-) que me reenganchó al sistema. Imagínate si es famoso que siempre que le llamo al mobil para preguntarle que es un disco de 2hd, como se insertan los cartuchos, o la diferencia entre mi philips msx2 y una tetera, está comunicando (en sus negocios supongo) (Si tu supieras JEJEJE.... -N de RC)... En fin he aqui mi pregunta:
¿Cómo es posible que la web que tanto me recomendó Dop, la AAMSX.ORG nunca tenga noticias nuevas?... Es que necesito recordar como se cargaban los juegos de cinta y nadie me contesta... ¿Y no se supone que esta gente son los que organizan las Rus de BCN? ¿No deberían tener el cotarro cojio po los huevos??.. Gracias Jc... o Gc.

Bueno, lo repito, esto para mi ha sido la sorpresa, y no lo digo lógicamente por el carácter más propicio del Cretacio del consultante, sino porque parece mentira que un ser inferior a un simio planteé una pregunta que todos se han hecho alguna vez pero que nadie se ha atrevido a formular...ni a contestar:
Haber, te lo explicaré lo más claramente posible...
Existe un ente llamado AAMSX (un grupo de apoyo al MSX que se dedica a montar 2 rus al año y normalmente curran sólo un par de semanas antes del acontecimiento) y otro ente llamado Javier Lavandeira, alias Ag0ny, alias -para algunos "amigos"- Montón de Estiercol (Un iluminado de el panorama nacional que ha hecho algunas grandes aportaciones al sistema y aparentemente esta en Japón trabajando para ASCII)... Pues bien, estos dos entes formaban uno de sólo llamado AAMSX.ORG: La página web más importante de los usuarios españoles que era una maravilla dónde AAMSX ponía el nombre, la pasta de apertura del dominio y Ag0ny el resto... Con el tiempo Ag0ny tomó una especie de

soberanía egocéntrica en la pagina (como le pasó a Gollum con el anillo vaya) dejando "grandes dosis de profesionalidad" en algunos articulillos un tanto polémicos que no fueron del agrado de muchos... Entonces (demasiado tarde) la AAMSX despertó de su eterno letargo (poco después volvieron a él) y vieron que Ag0ny firmaba estos molestos articulillos bajo el nombre de todos ellos, también se dieron cuenta de que el dominio había adquirido un nuevo amo... (lo dicho, peor que las aventuras del anillo único)... En fin, que entre los dos entes se destapó una guerra de trapos sucios y moquillos varios que quizás algún día se publique en fascículos de una novela de Harlequín. Por lo pronto la cosa ha quedado así: La AAMSX intento crear una pagina web alternativa utilizando la misma estrategia (muy inteligentes ellos) asociándose esta vez con el ente TRAPOSOFT (soft trapero compuesto por un solo miembro: Raulator) y les salió el tiro por la culata (pa variar) así que decidieron enfundarse de nuevo en sus disfraces de marmotas y continuaron su letargo interrumpido sólo 2 veces al año por las rus. Y el amigo Javi continuó con su AAMSX.ORG sólo pa putear al resto y cuando vio que ya no puteaba decidió abandonarla a su suerte (aparentemente). Espero que esta extensa respuesta te haya hecho feliz, bestia inmunda

2) El Suicidio se plantea tremendamente atractivo y seductor cuando tengo que leer ciertas aberraciones y lo peor: tengo que contestarlas. Jesus Capdepolla, vecino de la localidad de La Polla (no va en broma, el pueblo existe) es uno de esos seres que por via escrita ya dan miedo conocerles.

Hola sr.743, Soy un usuario inventor y precursor de las nuevas tendencias para el MSX. En mi Panasonic A1 SG he instalado un dispositivo para hacer tostadas en la ranura del slot 1, y ahora, en el slot 2 estoy preparando un dispositivo succionador para que el ordenador te haga unas mamaillas mientras juegas a los Peach UP. ¿Crees que tengo futuro?

Perdona, podría contestarte bastadas del calibre de: "Lo tienes más crudo que el Fary en Popstars", o quizás "Lo veo menos probable que el MdA se coma un rosco", o tal vez "tienes menos futuro que el Option descifrando una Mesxes". pero me quedaré con la siguiente respuesta: " Lo veo más dificil que Jesús Tarela saque la Hnostar para la próxima Ru"... No obstante, el director jefe del departamento de marketing y promociones de MOAI-TECH quiere hacerte una propuesta:
Hola Jesús, soy Julio ... que oyes mira... como dices que llevas el succionador?... Pero la chupa bien o que?... Te lo patentamos!... TE LO DISTRIBUIMOS!!!
En fin, perdónalos señor que no saben lo que hacen.....

1) Por último, Bernat Díaz, un personaje que se gasta todos sus ahorros en las rus de BCN me formula la siguiente, sorprendente e insultante cuestión que hace que se gane un número de la MOAI-TECH enganchado a un ladrillo directo a impactar en su perola:

Muy buenas, como eres tan sabio... he creido conveniente preguntar de una vez por todas uno de esos misterios que atormenta a la humanidad desde el principio de los tiempos: RC significa Rafael Corrales?

PE....PERO.... PERO COMO?... PERO COMO TE ATREVES!!!!!!! Como te atreves compararme con tal elemento.... ENTRE TU Y EL AKINO VAIS A CONVERTIRME EN UN ASESINO EN SERIE!!!!! (Uy.. que ya veo al Iván con el rifle de cazador apuntandome...). Bien estimado Bernat... en la próxima Ru te contestaré personalmente a la cara (jeJKEjU--AAAAAJGRFSSSSmbjjj#@#@abrón)... por ahora (y estoes primicia mundial) te desvelaré que RC significa Realmente Cabreado... asi que ves con ojito...

Bueno amigos, pues con una taquicardia y sin un duro, me despido y que os den a todos por el puto culo.

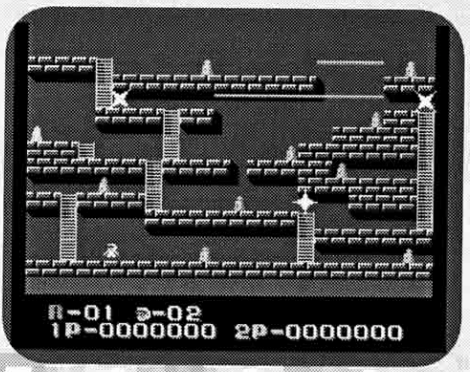
Realmente Cabreado - 743

Hola a todos amigos y amigas del MSX, de nuevo estoy aquí para dar alegría a vuestro cuerpo Macarena.
Nuevos juegos, nuevas joyas del Software Nipón totalmente desconocidas para destripar, y yo vuestro Mesías del MSX líder religioso de los descarriados dispuesto a dedicarme en cuerpo(solo para las mujeres) y alma a mí deber de informaros de estas maravillas del Sol Naciente que nunca dejan de aparecer afortunadamente.

TITULO: SUPER LODE RUNNER
FABRICANTE: IREM/BRODERBOUND
CLASE: ÁRCADE HABILIDAD
SISTEMA: MSX2
FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG

Otro Lode Runner, es cierto? Será como los demás? . Pues no y si, igual de divertido y mucho mejor grafica y técnicamente por algo es para los ordenadores de segunda generación y megarom. Pues aquí tenemos ni más ni menos que la cuarta parte de esta saga, si la cuarta parte, pocos juegos de MSX pueden presumir de tener tantas secuelas y si segundas o terceras partes y no digamos cuartas fueron malas, esta rompe con todos esos tópicos inventados por los críticos de cine. Este juego hay que decir que esta adaptado de la versión de recreativa, si, ha muchos usuarios y usuarias os sorprendería la gran cantidad de títulos de MSX que tienen su versión de recreativa o viceversa, pues bien las cuatro partes de Lode Runner se encontraban antaño en los salones recreativos, aunque esta ultima parte es el más fiel sino al 100% sí a un 90%. Esta entrega además de las mejoras graficas y técnicas incorpora otras destacables, por ejemplo podremos jugar dos player a la vez, opción que hace añadir este juego a la no muy larga lista de Títulos en los que podremos enfrentarnos a otro adversario humano, también podemos fabricar

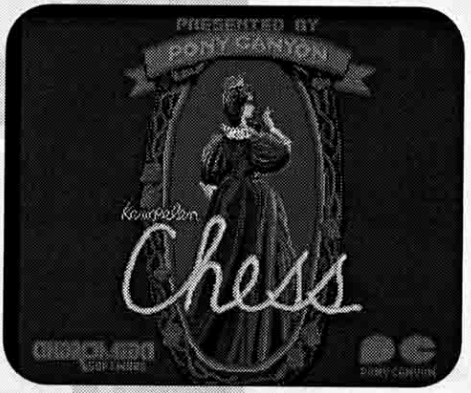
nuestras propias pantallas para luego jugarlas a 1 o 2 players y salvarlas en Memoria, Cinta o Disco, una opción francamente sensacional y que nunca me hartare de repetir no hubiera costado una puta mierda de introducir en muchos juegos que hacen perder adicción por esta razón, también disponemos de una opción que se llama Challenge, que exactamente no se de que se trata, es otro modo de juego pero no se en que se basa concretamente. Para los que no hayáis jugado nunca a ninguna parte de esta fantástica saga os explicare un poco el trabajo a realizar, aparecemos en pantalla y observamos que hay como unos cogollos similares a piedras de oro(por decir algo) pues debemos recoger todos esos objetos y nos aparecerán un o varias escaleras que nos darán acceso a otra planta superior, puesto así parece sencillo pero no lo es ya que encontraremos cierta variedad de enemigos que además de perseguirnos como la Pantoja cual periodista de la prensa rosa estos se comen las piedras, ¿y como las recuperaremos? . Pues debemos hacer desaparecer una parte de la superficie para que los monstruos caigan en ella entonces la piedra que se comieron volverá a aparecer encima de ellos y podremos cogerla, pero cuidado al hacer los agujeros, ya que si caemos nosotros por despiste nos podemos dar por muertos, además los agujeros vuelven a reponerse por lo que deberemos darnos prisa en coger la preciada piedra y salir pitando por que si a veces los enemigos mueren aplastados, también momentáneamente por que luego aparecen de nuevo, hay veces que logran escapar, deberemos servirnos de estos mismos agujeros para acceder a otros lugares inaccesibles de otra manera y muchas veces pensar donde deberemos agujerear primero. En la versión

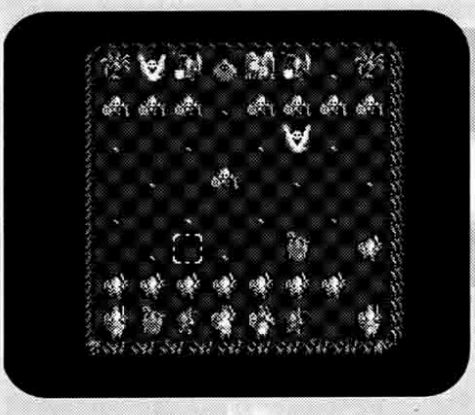


de 2 player si un compañero agota sus vidas la partida termina para los dos, lo que no se es si se puede continuar, la música es todo el rato la misma por desgracia es tal vez el punto más flojo del juego, los gráficos son muy coloristas(observar la pantalla de presentación) y no dañan la vista y los personajes son pequeños pero están muy bien definidos, otro gran juego de MSX.

TITULO: KEMPELEN CHESS
FABRICANTE: ANDRÓMEDA SOFTWARE/PONY CANYON
AÑO: 1987
CLASE: TABLERO
SISTEMA: MSX2
FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG

Bueno, pues aquí tenemos otro juego nuevo de Ajedrez, después de quedarnos huérfanos

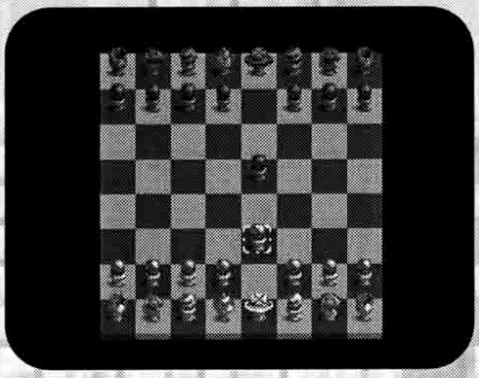




hace años de juegos de esta clase con títulos de una muy buena calidad como Colossus 4 Chess, llega este Kempelen Chess desde Japón, algo no muy habitual ya que el 99,9 de los juegos de tablero allí son como todos sabéis el Mahjong. Los juegos de MSX de Ajedrez siempre han tenido una gran calidad, este sin embargo es distinto a todos los demás, es un juego bastante original y ahora veréis él por que. Después de ver una pantalla de presentación correcta pulsamos espacio y nos aparecen las siguientes opciones.

Normal Character: Jugar partida con las piezas de toda la vida.

Battle:Aquí las piezas cambian para convertirse en maquinaria bélica, tanques, aviones de combate, lanzaderas de misiles etc.



Rpg: La que más me gusta, fantasmas, goblins, caballeros y un tablero reconvertido en suelo árido hacen para mí la opción de juego mas divertida de las tres.

Vs: Para jugar contra un compañero.

Level: Nivel de dificultad.

Elegimos la opción que más nos atraiga y comenzamos la partida, aquí ya sabéis todos de que va el Ajedrez así que no hay gran cosa a explicar, el colorido esta bien, tal vez él más insulso sea el del modo Battle que se lo podían haber currado un poquito mas y ya que estamos ante un juego original se podían haber currado una opción de música que se pudiera quitar, por que la verdad sea dicha en los juegos de tablero lo que mas se necesita es concentración y también se echa en falta una opción obligada de salvar la partida, tal vez el gran fallo de este juego. La dificultad la verdad es que no puedo juzgarla por que yo soy patético jugando al Ajedrez, aun así este juego si sois forofos del Ajedrez y no tenéis nadie con quien jugar echaros una partidita con este juego perdido en el túnel del tiempo.

Teclas durante la partida.

Cursores-Espacio: Mover piezas

Stop: Salir

Select: Nueva partida

Volver atrás un turno

Movimientos-Tiempo

Pasar turno

Cambiar de bando

Rendirse

TITULO: MAGNUM (EMPIRE CITY 1931)

FABRICANTE: TOSHIBA EMI

AÑO: 1988

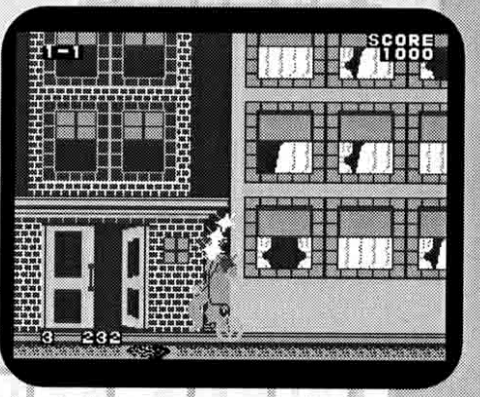
CLASE: ARCADE

SISTEMA: MSX

FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG

Ohhhhhhhhh! , no me lo puedo creer, otro juego de MSX que no es un Rpg, y encima de Gangsters, vamos a echar unas partidas. Pues si aquí tenemos otro juego distinto a lo

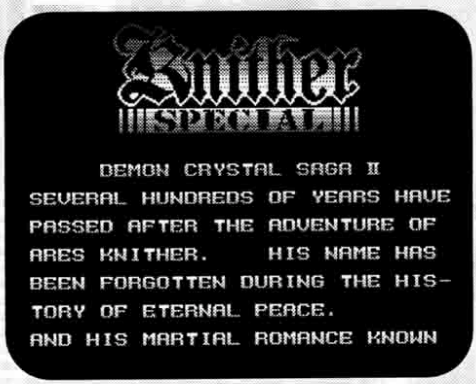
que suelen formar el gran conjunto de juegos de msx, Toshiba es una marca que estuvo desde un principio con el estándar desarrollando Soft y Hard , sus juegos no pasaran precisamente a la historia por su calidad, pero si que tiene algunos titulos destacables como este Mágnum que por cierto no tiene nada que ver con la famosa serie protagonizada por Tomm Selleck. Pulsamos como siempre espacio y nos aparece un grafico grandote de unos gangsters saludándose y acto seguido empieza la accion, nos encontramos en 1931 epoca de los Hampones en Estados Unidos donde debido a la gran depresión que sufria el Pais los contrabandos de alcohol y el dominio de las ciudades estaban al orden del dia, la ciudad podria ser Chicago o los Angeles y alli es donde deberemos empezar a limpiar las calles de la competencia, nos movemos con un punto de mira por toda la pantalla eliminando mafiosos por doquier, una flecha que aparece por la izquierda o por la derecha nos indicara el camino a seguir, los maleantes saldran desde cualquier sitio, detrás de bidones, ventanas, callejones, alcantarillas etc, caundo matamos a un numero determinado de ellos pasaremos de pantalla(no se cuantos exactamente) de vez en cuando nos aparecen cajas en el suelo que al dispararles nos deparan diversas sorpresas las cuales pueden ser municion, dinero y mas, para coger los objetos hemos de dispararles nuevamente, si pulsamos la tecla Shift sale en pantalla nuestro personaje y al soltar el punto de mira se va hacia un lado, no se que tipo de ayuda debe ser, tal vez sirva para escapar de una muerte segura, disponemos de tres vidas para acabar con todos si ellos no acaban con nosotros antes, las fases se dividen en mas subfases, es decir 1-1, 1-2 y asi hasta no se donde, no se si hay enemigos finales yo solo he llegado hasta la cuarta o quinta pantalla (vaya una mierda de betatester) , la musica es muy molona da sensación realmente de estar en los años 30, los colores som de msx1 pero creo que son un tanto chillones para mi gusto al igual a vosotros os gustan, de todos formas las pantallas se ven nítidamente no



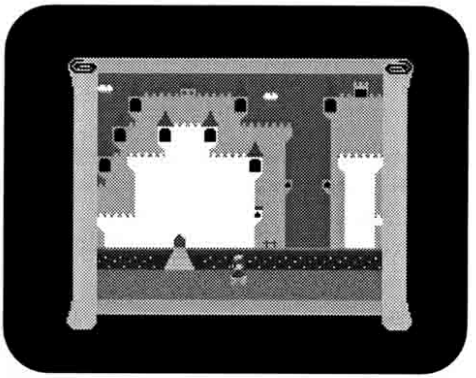
hay cosas raras por ahí en medio como en otros juegos que nos entorpezcan la misión, lo mas reprochable de este juego es para no variar algo de lo que me he quejado muchas veces, la opcion de continue o un password, ni siquiera la tecla de pausa se han molestado en poner aunque con lo entretenido que es el juego no creo que la necesitemos, las teclas de uso son cursores, espacio para disparar y Shift para esquivar disparos? , sin duda alguna estamos ante un juego original y entretenido que os dara buenos ratos de diversión.

TITULO: KNITHER SPECIAL
FABRICANTE: DEMPA/YMCAT
AÑO: 1987
CLASE: ARCADE AVENTURA
SISTEMA: MSX
FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG

Bajo este nombre tiene ante nosotros la segunda parte de aquel divertido juego en formato rom que se llamaba The Demon Cristal, aquel juego en el que pasábamos a través de innumerables habitaciones recolectando llaves para poder escapar de ellas, pues aquí haremos mas de lo mismo pero con muchos mas objetos y enemigos, en definitiva una versión megarom con mas salsa. Si dejamos un poco la pantalla de presentación nos explica mediante un scroll en forma de texto la historia después de terminar la primera parte, pulsamos espacio y aparecemos en un territorio lleno de fortalezas, pues hemos de entrar en ellas y al contrario de lo que sucede en muchos otros juegos que hemos de arrasar con todo, aquí no es necesario para pasar de fase, lo que sí es necesario y principal es encontrar en cada fortaleza una puerta que suele estar oculta y una llave(largue key) para abrirla



que también esta oculta, las fortalezas están plagadas de mas puertas que hemos de abrir con unas llaves (small key) y que nos depararan toda clase de sorpresas, salida, llave de salida, mas llaves, armas, enemigos y objetos que nos ayudaran A conseguir mas fácilmente nuestro objetivo. Puede parecer que con escapar de las fortalezas este todo echo pero nada mas lejos de la puta realidad, haber que coño os pensabais(el stress se mide por los números del 1 al 3), ja ja ja perdonad mis desvaríos se deben a mi longeva edad, bueno pues como decía nosolo consiste en escapar de la fortaleza infernal, de echo y por desgracia el objetivo



real del cual no estoy seguro pero es casi cierto es el de recoger unos cristales con la letra P, que son unos Passwords que nos deben permitir pasar a otro mundo en el exterior, es decir cuando estamos fuera si vamos al final veremos que hay una puerta y para llegar a ella necesitamos de un puente, pues ese puente aparecerá cuando tengamos un numero determinado de cristales, la Incógnita es si debemos o no entrar por orden a todos los castillos ya que yo al hacerlo he recolectado dos cristales y cuando aun me quedaban cuatro castillos mas me aparece un mensaje en Japo que dice algo sobre el Password para que aparezca el puente, si pasamos de mundo es entonces cuando recibiremos el otro password el de continuar la partida ya que en la pantalla de presentación si pulsamos x o z

podremos introducir un password en caracteres Europeos por lo que queda totalmente descartado que el mensaje en Japo sea un Password. Durante el juego la x y la z nos sirven para seleccionar los objetos que hallamos logrado recoger y ver la cantidad de la que disponemos, para usarlos espacio y como no cursores para mover al personaje, os recomiendo este juego de veras por que es muy divertido a pesar de la dificultad que nos presenta seguro que con insistencia lograreis descubrir muchos de sus secretos, cuando descubra la manera de pasar os lo haré saber en otro numero y si lo descubrís vosotros hacérmelo saber por favor a mi. Por cierto ya tengo Internet así que todo lo que queráis saber sobre dimensión zero o averigüéis o si queréis mandarme comentado algún juego Japo será bien recibido, gracias y hasta la próxima.

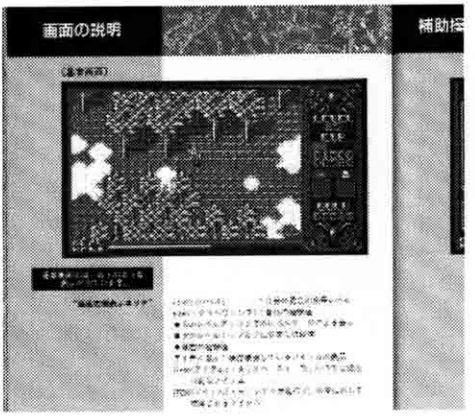
mesiasmsx@iespana.es

opinión

Para ser sincero, realmente no sé qué es lo que quiero expresar en esta opinión.
Es una época donde vemos el respaldo de ASCII al MSX publicando de nuevo la MSX magazine y todo son comentarios, esperanzas, el nuevo y prometedor futuro

del MSX... En verdad, no sé qué ocurrirá: si lo veremos resurgir en lo móviles, en el emulador, o un nuevo ordenador. Y es que, eso ya no me preocupa, creo que ya hemos o he pasado esa etapa de inquietud, de ilusión, de esperanza. Ahora creo que vivimos un día a día, trabajando nosotros en la web, haciendo los fanzines cuando llegan las reuniones, desarrollando juegos, demos musicales... pero sin vistas al futuro, sin prisas. Es hacer las cosas porque realmente queremos hacerlas, sin ninguna presión, pero sí con mucho ánimo e ilusión cuando estamos en ello. Quizás todo renazca con la nueva MSX magazine y con el nuevo respaldo al sistema, y con ello, nosotros crezcamos porque podremos llegar a muchísimos más usuarios nuevos. Es como esperar a que el destino diga, y si lo proclama, ahí estaremos. Eso es lo único que tengo seguro.
Dentro de poco entraremos en el 2003 y es sorprendente cómo todavía nos movemos en este nuestro mundillo, que no es muy importante para muchos, pero, que lo llevamos de la mano. Todavía nos queda el proyecto del Final Quest, la web que día a día voy trabajando en ella, las demos musicales de Manuel... Y ya no me importa el hacer el fanzine para "sólo" 60 personas. Qué más da. Somos los que somos. Y si llega el día que lo hagamos para 30, pues también estará ahí la Moai-Tech, y si llega el día que es para 300, 3.000... bueno, eso ya es imaginar demasiado, y creo, que me tenía negado el futuro... ;-)
Nada más sólo quería escribir un poquillo y saludarte a ti, que has comprado este humilde fanzine, y que nos vemos en el siguiente número.
Hasta entonces, disfruta de tu MSX y a cuidarse!

Iván Priego.



opinión

Tanto tienes tanto vales.

La frase que da pie a este artículo de opinión siempre me a repugnado, pero sin embargo lo más triste es que es una realidad para una gran parte de la humanidad. Al empezar de hablar de un tema tan peliagudo como el tema del dinero me siento un poco confuso por que no sé exactamente como organizar lo que en este artículo de opinión quiero contar.

Antes de nada supongo que lo mejor será empezar por el principio. Y el principio es la relación que une al MSX con la idea que trataré de exponer aquí. En muchas ocasiones todos los que desarrollamos algún tipo de material para el MSX (fanzines, software, etc.) hemos comentado que si estamos aquí no es por dinero, que es simplemente por causas más nobles como la satisfacción personal o el puro entretenimiento. Pero por desgracia llega un momento en el que te das cuenta de que estás invirtiendo más horas que un reloj en acabar lo que empiezas y que la cosa no es tan bonita y fácil como te esperabas... es en ese punto cuando a mi juicio muchos de los proyectos que se emprenden en el MSX se abandonan. Y la verdad es que aunque hace algunos años yo pensaba de forma diferente ahora ya lo veo más comprensible. Entiendo que cuando uno se está interminables horas ante la pantalla y que cuando te invade esa voz en el cerebro que te dice: "pero si lo estás haciendo por hobby, por que te matas tanto para tenerlo terminado para tal fecha

si ni siquiera vas a sacarte un sueldo" se le pasen las ganas de matarse tanto.

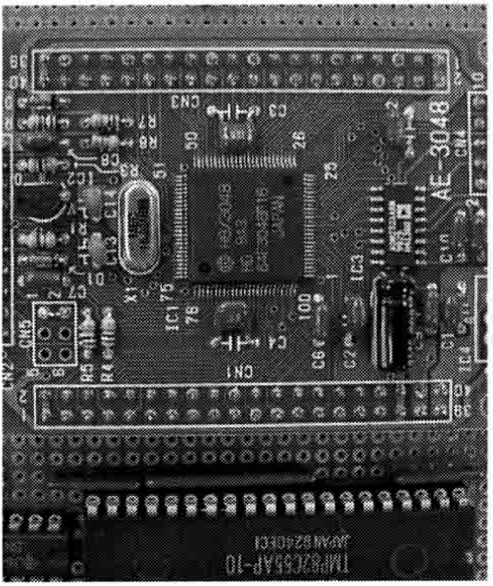
Pero en este caso hay dos opciones: o rendirse (como han hecho mucha gente) o seguir adelante por (y perdón por la expresión) por tus cojones.

Lo cierto es que muchos de nosotros cuando pensamos en el MSX (yo mismo por ejemplo) pensamos en ello como en un sentimiento, como en una causa perdida, como una lucha que vale la pena por que los juegos son una pasada, etc. Los motivos pueden ser cientos y cada uno es un mundo aunque nos una este hobby común... Sin embargo todas las monedas tienen dos caras, y la cara que quizá a muchos no les guste ver de esta gran moneda que es el universo del MSX es a mi juicio el pensar en lo siguiente.

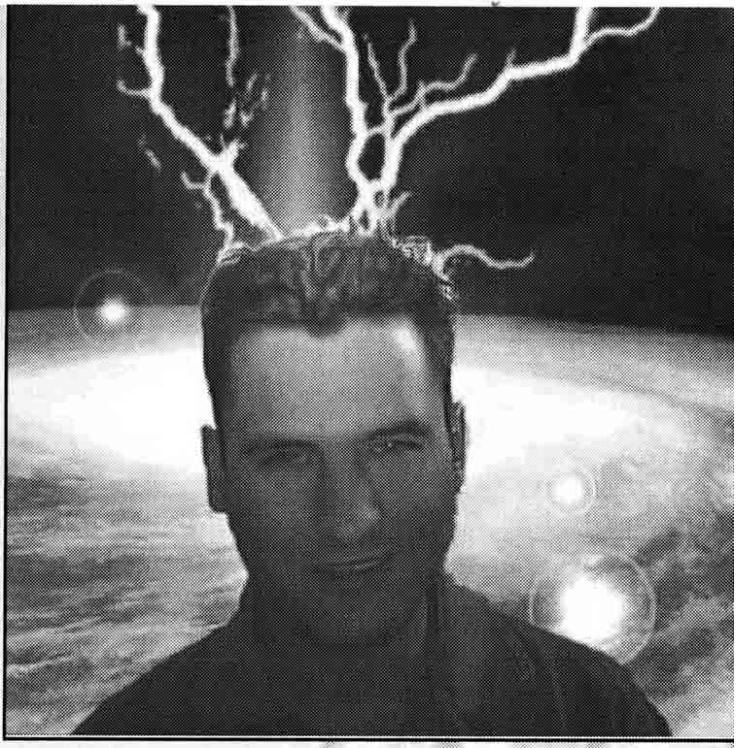
Cuando se creo el MSX se hizo por una única razón: GANAR DINERO. Y en el momento que se dejó de ganar dinero fue cuando se cerraron algunas empresas y cuando otras como KONAMI o incluso la propia Microsoft dejó de lanzar nuevos desarrollos para el MSX. A veces parece que nos da un poco de miedo creer en esta realidad: fue por el dinero... el dinero lanzó el MSX al mercado y el dinero lo enterró. El mundo funciona así: ya lo dijo Leonardo Dicaprio en Titanic: "ya se como funciona el mundo, y yo solo tengo 20 pavos en el bolsillo"... claro que después acababa follándose a ala Winslet. Bueno, bromas aparte... Las empresas profesionales solo funcionan si el dios dinero llama a las puertas y no hay más historia... aquí no valen nostalgias ni demás historias. Así que si queremos que el MSX resurja de sus cenizas solo lo conseguiremos buscando la fórmula que haga que este obsoleto aparato pueda generar algún beneficio.

Y para concluir decir que a nivel amateur (como lo somos casi todos nosotros) también es correcto que se quiera ganar un beneficio con el esfuerzo y el sudor... por que como bien he dicho a veces pasa de ser un hobby a ser un verdadero suplicio el trabajar en según que cosas para el MSX... por supuesto la gente totalmente altruista que existe en el MSX merece un aplauso digno del coliseo en mi opinión, ya que ellos ayudan sin recibir más que agradecimientos (o incluso críticas, ¡si es que es hay que joderse!) en lugar de un justo precio por su trabajo... Sin gente suficiente, sin empresas detrás y sin productos realmente vendibles no nos moveremos de donde estamos y esto es tan triste y cruel como la frase que da inicio a este artículo. Espero no haber dañado la sensibilidad de nadie con este artículo pero pondría la mano en el fuego de que es algo que no solo yo pienso.

DOP.



ENTREVISTA A RAUL RAMIREZ



1-¿Cómo entraste en el sistema MSX?

Yo tenia 10 añitos y no sabia lo que era un ordenador hasta que mi vecino se compro un TOSHIBA HX-10 y digamos que me enamoré de esa máquina. Iba cada día a casa de mi amigo para poder jugar con el MSX hasta que en navidades de ese año y después de dar la tabarra a mis papis, me compraron un MSX2 PHILIPS VG-8235. Yo por supuesto alucinaba con esa poderosa máquina.

2- Cuales fueron tus primeros desarrollos para el MSX

Aun recuerdo el primer listado que copie del libro de BASIC. Era tan novato que cuando acabé de copiarlo no pasaba nada y me preguntaba que qué había que hacer para escuchar esa explosión a base de SOUNDS. Mas tarde un amigo me dijo que tenia que apretar F5 para que se ejecutara el programa.... que tiempos. Me pasé varios años experimentando con el BASIC y haciendo programillas de todo tipo pero mi primer desarrollo importante fue el disk magazine TELEBASIC que llegué a presentarlo en las primeras reuniones de MSX de Barcelona.

3- Háblanos de tu reenganche al sistema.

Allá por el año 94-95 empecé a perder interés por el MSX y me decante hacia el AMIGA. Ya en el año 2000 pensaba que el MSX no era mas que una pieza de museo y que todo aquel movimiento y proyectos de la gente de antaño ya era historia. Hasta que un día me pase por casa de Mario, un colega, y me enseño una MOAI-TECH. Me la lleve a casa con el asombro de que alguien todavía hiciese una revista de MSX en el año 2000. Así que cogí el teléfono y llame a la redacción de la revista para saciar mi curiosidad y empecé a charlar con Manuel Dopico sobre

mi pasado en el MSX y el sobre como estaba la situación actual del MSX. Y a partir de ahí aquí sigo con mis cosillas de MSX.

4- Que opinas de la escena actual del MSX.

Cuando habláis de escena os debéis referir al panorama actual. Porque lo que es la escena en si (demos, intros, etc...) está totalmente muerta aquí en España. Pienso que la cosa ha ido aflojando con los años pero con altibajos. Ahora mismo en cuanto a producciones de software ya no es lo que era antes, si bien de vez en cuando van apareciendo nuevos programas pero a cuentagotas. En cuanto al hardware creo que estamos en un buen momento. Padial no para de sacar nuevas tarjetas para MSX incluyendo su sistema EMSX. En España, Brasil y Japón se están construyendo nuevos clónicos compatibles MSX para perpetuar nuestras máquinas.

5- ¿Crees que existe un futuro para el MSX?

El MSX tendrá el futuro que le queramos dar, es decir, según nuestra dedicación a hacer software, hardware o a reunirnos... el MSX seguirá más o menos tiempo vivo según esos criterios. Somos los propios usuarios los que decidiremos si el MSX se acaba o por el contrario sigue unos años mas con nosotros. El tiempo lo dirá, aunque de momento, tal y como van las cosas, creo que aun aguantaremos un poco mas.

6- Háblanos de tus proyectos.

Tengo la mala costumbre de ponerme a pensar en muchos proyectos pero solo me dedico a unos pocos. Proyectos tengo muchos, muchísimos, más de los que me puedo permitir aunque actualmente dedico el tiempo a dos cosas: Actualizar mi web y a desarrollar una nueva demo para MSX turbo

Revistas MSX-CLUB Segunda Época

Para aquellos que no pudisteis asistir a la pasada edición de MadriSX,aqui me tenéis dispuesto a comentaros brevemente una de las novedades mas destacables del evento.Se trata de una fabulosa recopilación de la pucblicación MSX-CLUB que comprende todos los números de la segunda época.Dicha recopilación ha sido realizada por Martos y fué presentada en exclusiva en la MadriSX 2002 a un precio de 10 Euros por unidad.

Es todo un deleite para el usuario,ya que esté completo CD-ROM ha sido trabajado con mucho esmero y detalle.No solo incluye todos los números desde el 44 (Septiembre de 1988) al 80 (Diciembre de 1991) momento en el que se cerró la publicación.Además,las páginas del fámoso "Coleccionable del Japón" se pueden ver en una sección independiente,correctamente ordenadas y con sus correspondientes portadas (también se puede acceder al coleccionable desde las propias revistas,como en su edición original)

Ahora,nos adentraremos en las caracterísctcas de esta pequeña joya,presentada en un formato PC CD-ROM, con portada y contraportada a color,incluida etiqueta tipo "picture disc" en el mismo CD.

Las revistas,perfectamente clasficiadas por orden de aparición,estan en formato PDF.Las páginas tienen unas dimensiones de 20'76 X 27'68 cm con una resolución de 200 PPP.Para ser mas exactos,las imágenes han sido escaneadas a 300 PPP y luego reducidas a 200 PPP usando interpolación bicúbica,ya que según Martos,las páginas escaneadas a 200 PPP no tenían calidad suficiente.

El formato de las imágnes es JPEG,con una resolución de 1635 X 2180 puntos.Respecto al color,éste se limita a escala de grises,excepto en aquellas páginas (portadas y alguna publicidad) en los que se usa color o bien otro tipo de tintas.

Junto con el CD-ROM viene el programa Acrobat Reader 5.0 en español para poder visulaizar los documentos PDF en que se dividen esta colección.Y,debido a que ciertos usuarios han experimentado algun que otro problema con esta versión del Acrobat,os recomendaría encarecidamente que instaláreis la versión 4.0 o incluso la 3.0 (yo tengo instalada esta última y no he tenido ningún problema a la hora de visualizar las revistas).

Como herramientas de trabajo empleadas en esta recopilacíon,se ha utilizado Adobe Photoshop 4.0 para el retoque de las imágenes y el Adobe Acrobat 5.0 para la edición en formato PDF.Y,sobretodo,los dos meses largos en los que Martos ha estado ocupado en este proyecto,tan meritorio como necesario.

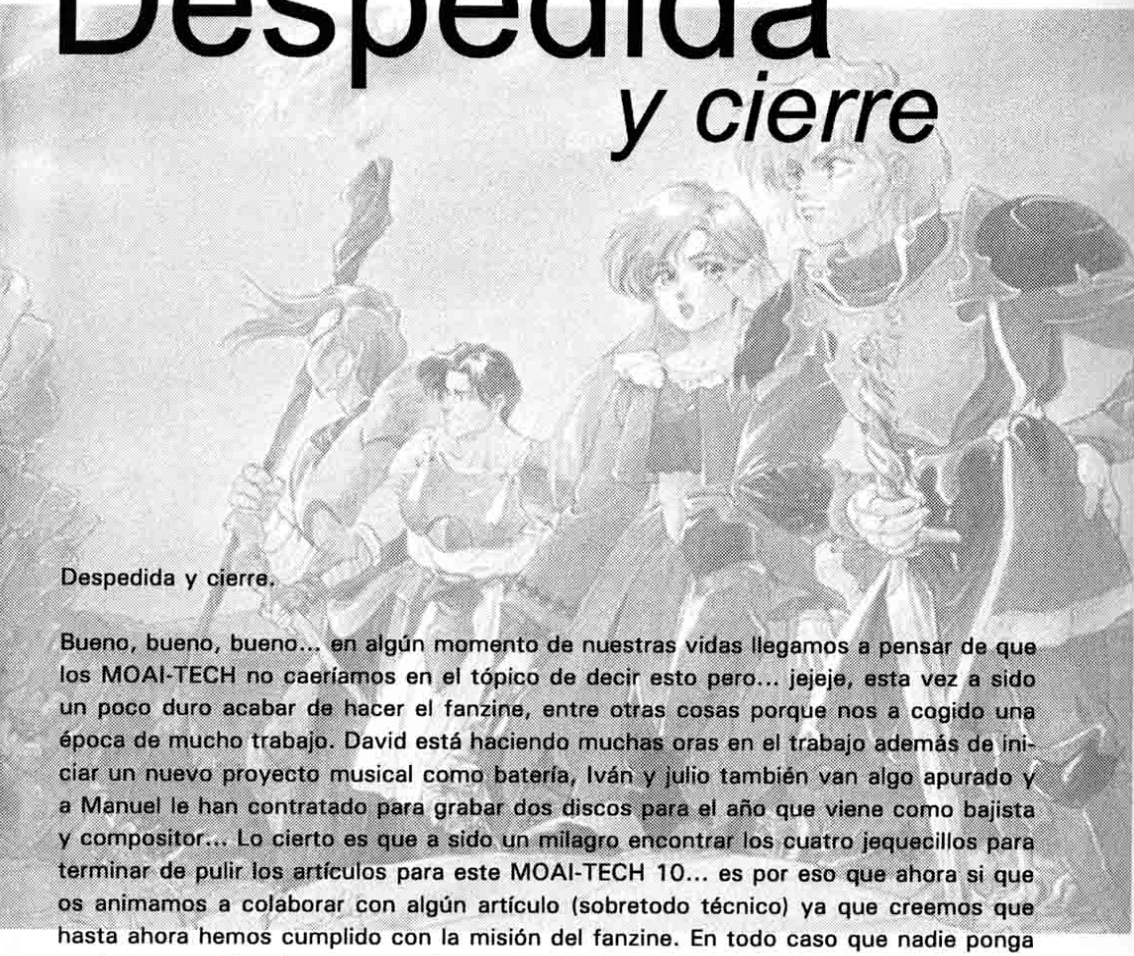
En definitva,se trata de una oportunidad fantástica para conservar y preservar dichas revistas,que nos acompañaron en los añorados 80's,en donde la tecnología de entretenimiento se disfrutaba " a 8 bits ".

Y,como nota de última hora,Martos está preparando otra recopilación de revistas que se centrará principalmente en la primera época de MSX-CLUB y puede que también se incluya algo de material de INPUT MSX.De momento,sólo diponemos de esta información,y puede que para este "segundo volúmen" no haya suficiente espacio en un CD.

Mientras esperamos,yo no dudaría en adquirir este fantástico CD-ROM.

Jaume Boscà Servà (KNM)

Despedida *y cierre*



Despedida y cierre.

Bueno, bueno, bueno... en algún momento de nuestras vidas llegamos a pensar de que los MOAI-TECH no caeríamos en el tópico de decir esto pero... jejeje, esta vez a sido un poco duro acabar de hacer el fanzine, entre otras cosas porque nos a cogido una época de mucho trabajo. David está haciendo muchas oras en el trabajo además de iniciar un nuevo proyecto musical como batería, Iván y julio también van algo apurado y a Manuel le han contratado para grabar dos discos para el año que viene como bajista y compositor... Lo cierto es que a sido un milagro encontrar los cuatro jequecillos para terminar de pulir los artículos para este MOAI-TECH 10... es por eso que ahora si que os animamos a colaborar con algún artículo (sobretodo técnico) ya que creemos que hasta ahora hemos cumplido con la misión del fanzine. En todo caso que nadie ponga en duda que el fanzine continuará, ya que gracias a dios somos fieles a nuestras creencias y seguimos creiendo en el MSX. Ahora falta que vosotros también creáis un poco más en él. Hasta el número 11 y esperamos haberos divertido con este ejemplar de la MOAI-TECH.

MOAI-TECH TEAM
contact@moai-tech.com

si quieres aún más MSX

visita nuestra página

www.moai-tech.com

y adéntrate en el mundo MSX más allá de todo lo virtual...